Playgames

Magazín her pro PlayStation

2x Plakát Inside

nr. 003 | Prosinec | 1 ročník | cena: 65,- Kč

TONY HAWK 3

MAX PAYNE

TEKKEN

PROJECT EDEN

FINAL FANTASY X

Ponořte se s námi do říše světa Spira, kde se odehrává další velké dobrodružství.

- preview
- návody
- recenze
- comics
- cheaty
- retro
- internet

SOUL REAVER 2

Age of Empires II ▸▸ Armored Core 3 ▸▸ Burnout ▸▸ Broken Sword: Sleeping Dragon ▸▸ Dark Cloud ▸▸ Dave Mirra Pro BMX 2 ▸▸ Dropship ▸▸ Eve of Extinction ▸▸ IFA 2002 ▸▸ Grandia 2 ▸▸ GT3 – Concept Tokyo ▸▸ Jak and Dexter ▸▸ Klonoa 2 ▸▸ Legion: Legend of Excalibur ▸▸ Medal of Honor: Frontline ▸▸ Outcast 2: the Lost Paradise ▸▸ RPG Maker ▸▸ Resident Evil: Gun Survivor 2 ▸▸ Run Like Hell ▸▸ Shadowman 2 ▸▸ Shaun Palmers Snowboarder ▸▸ Silent Scope 2 ▸▸ Sledstorm 2 ▸▸ Smuglers Run 2 ▸▸ Spiderman: the Movie ▸▸ Virtua Fighter 4

03
9 771213 515001

Toto...

...je zárodek VAŠÍ reklamy u NÁS!

www.playgames.cz
Inzerce: 0606/ 353 104
E-mail: inzerce@playgames.cz

SBOHEM TEPLÉ DNY

Tak už to pomalu začíná, zima je tu. Vyhřáté meze vychladly a slunce se ukazuje jen na pár minut denně. Ven aby člověk radši vůbec nelez, a když už tam jde, tak snad aby přeběhl jen do jiné vyhřáté místnosti, jako je třeba hospůdka - známé to místo schůzek a odpočinku všech RPG hrdinů. Pro ty, kteří nesnáší vlezlé a deštivé počasí stejně jako já, a stejně jako já smutně vzpomínají na sluncem vyhřáté dny lenošení a povalování se na plážích a v parčících, tak přesně pro ty jsme připravili alespoň v našem časopise vzpomínkovou akci „Sbohem teplé dny".

V rámci této akce v tomto čísle najdete hry jako Tony Hawk's Pro Skater 3, která je plná letní energie a poflakování po skateových parcích. Nebo hru Spy Hunter, kde můžete ve svém mutantním stroji projíždět prosluněnými městy a brázdit vody řek. Ale podívejme se na zimu i z té lepší stránky (člověk musí vidět i to pozitivní na horší části roku). Zimní deprese a ubývající světlo je v podstatě dobrou atmosférou pro hraní her tipu Vampire Night, Project Eden, Shadowman 2 či Soul Reaver 2. Vždyť temná atmosféra a pocit osamocení je přesně to - co pro paření tohoto žánru potřebujeme. A pro ty, kteří se potřebují z této nálady „vymlátit" je tu preview hry Tekken 4. Ti, jimž je vlastně úplně jedno, jak je venku, ale nejen oni, najdou v tomto čísle veseloidní hry jako je Klonoa 2, Grandia 2 nebo Jak & Daxter. Dovíte se něco o připravovaných hrách jako jsou Legion: Legend of Excalibur, Max Payne nebo Final Fantasy X. Myslím, že v tomto čísle si prostě kromě ortodoxních milovníků zimy a zimních sportů přijde na své každý. Na sněhuláky dojde příště (zimní lidé prominou). Tak to by bylo asi všechno k obsahu tohoto čísla, a teď nezbývá, než vám popřát dobré počtení, příjemnou zábavu, dobrou mušku, velkou trpělivost, silnou vůli, rychlé nohy, ostříží zrak a býčí sílu.

trixter

JAK HODNOTÍME

preview

PS2 Resident Evil: Code Veronica XYZ

+ Skvělá akce a dokonalý příběh poodhalující další a další intriky Umbrella Corporation. Skvěle předěláno do 3D prostředí. RE je prostě klasika.

– Bohužel, zatím jsme žádné podstatné chyby nenašli. Ale možná to bude tím, že jsme všichni strašní RE fandové a slintáme nad každým novým dílem. Snad prostředí by mohlo být trochu detailnější.

Tabulka previuovaných her (to je ale slovo, co?). Potkat ji můžete u preview a to je tak asi všechno. Na otázku, jestli nechce být i někde jinde, řekla...„NE!"

PS2 R

Skvělá akce a doko
poodhalující další a

Tak tady je to, oč tu běží. Nebo spíš na čem. Možné alternativy jsou jen a pouze PS One nebo PS2

Resident Evil... tedy chtěl jsem říct, že sem patří název hry

Resident Evil: Co
dokonalý příběh
další a další intriky

Skvělá akce a dokonalý příběh poodhalující další a další intriky Umbrella Corporation. Skvěle předěláno do 3D prostředí. RE je prostě klasika.

Klady hry, jak se nám jeví ještě před tím, než bude hozena do širého světa. Grafika, hudba, nápady a výchyty, podpora hardware a pod.

Bohužel, zatím jsme žádné podstatné chyby nenašli. Ale možná to bude tím, že jsme všichni strašní RE fandové a slintáme nad každým novým dílem. Snad prostředí by mohlo být trochu detailnější.

Zápory hry. A budeme jich hledat co nejvíce, abyste viděli, že nikomu nenadržujeme. No možná za nějakou tu úplatu... NE, NE - to je nečestné (Mirek Dušín)

gametest

Final Fantasy XXVI

Slušný survival horor v dnes již klasickém Resident Evilovském podání. Škoda, že vydrží jen na několik hodin zábavy.

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

Z JEDNÉ KRVE: Silent Hill - Resident Evil 3 -

Tak tohle je naše tabulka recenzí. Můžete se s ní setkat u recenzovaných her (gametest) a nikde jinde. Od toho má taky ten název :-)

Final Fantasy XXVI

Překvapivě název

Celkové hodnocení, neboli koupit, či nekoupit ? Toť otázka.

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

Slušný survival horor v dnes již klasickém Resident Evilovském podání. Škoda, že vydrží jen na několik hodin zábavy.

Celkové hodnocení hry, jednoduchá charakteristika, chvála nebo hanoba, prostě co nás napadne

Z JEDNÉ KRVE: Silent Hill -

Hra stejného žánru, nebo aspoň částečně srovnatelná s hodnoceným elementem

Velice zřídka vyskytující se jev. Pokud ho spatříte, rozhodně kupujte!

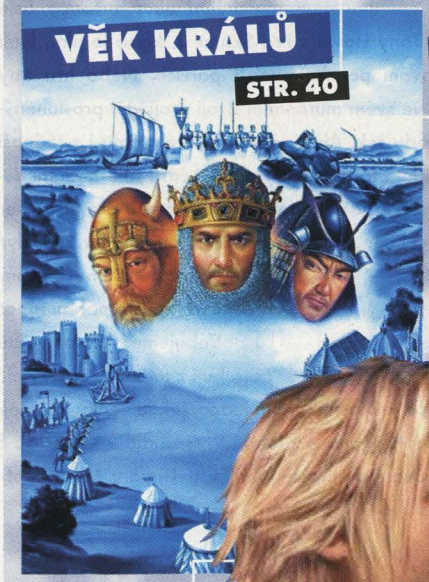
EXTRA HIT!!!
GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

PROPADÁK!!!
GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

Tak tohle nikdy nekupovat, jedině možná jako nástroj pomsty

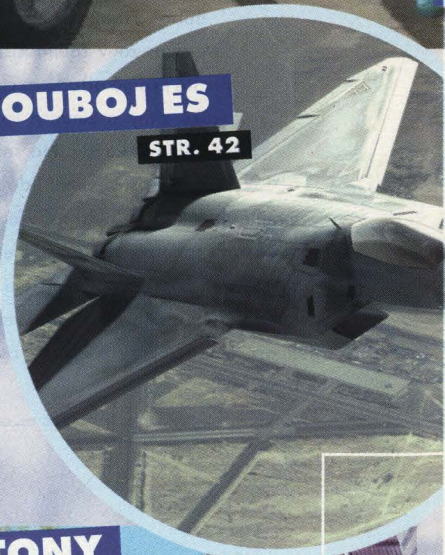
LEGENDA OŽÍVÁ STR. 8

TEMNÝ

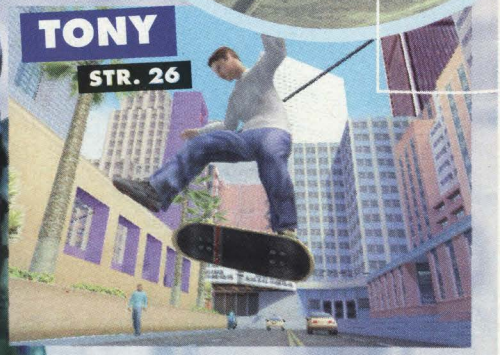


VĚK KRÁLŮ STR. 40

MŮŽE BÝT JEŠTĚ LEPŠÍ? STR. 14



SOUBOJ ES STR. 42

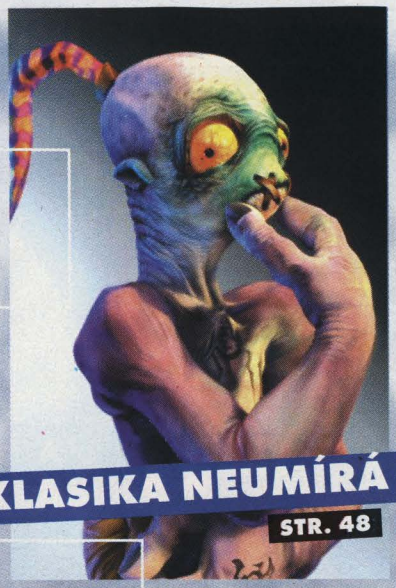


TONY STR. 26

BRZY JIŽ PO DESÁTÉ STR. 12

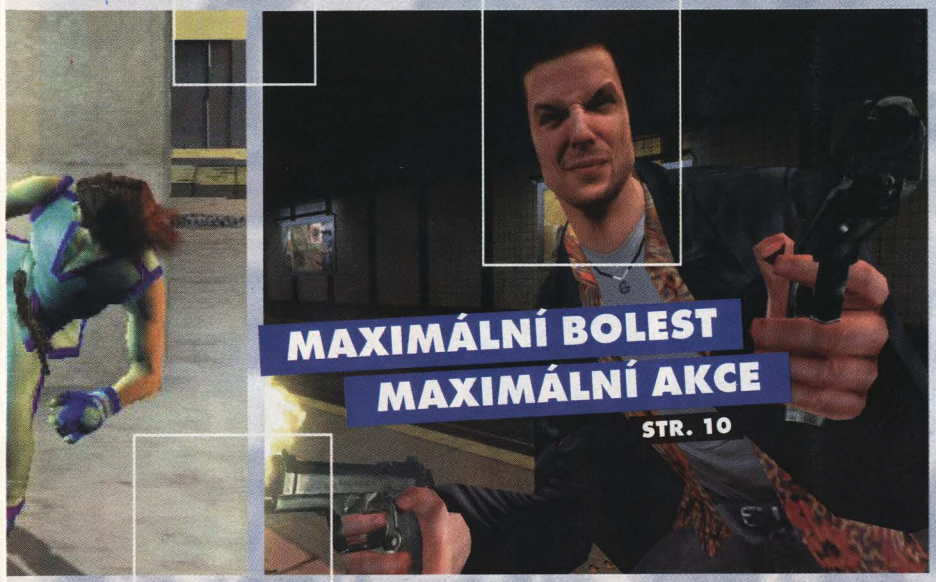
MRAK VÁS OSLNÍ

STR. 38



KLASIKA NEUMÍRÁ

STR. 48



MAXIMÁLNÍ BOLEST MAXIMÁLNÍ AKCE

STR. 10

RAZIEL JE ZPĚT... SILNĚJŠÍ, DRAVĚJŠÍ, HLADOVĚJŠÍ...

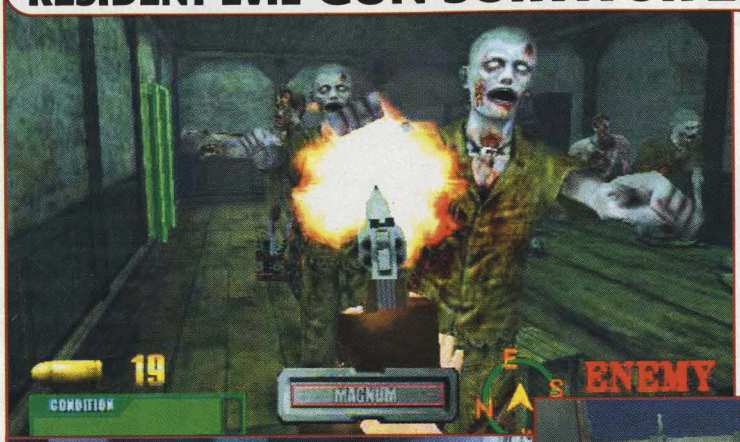
STR. 28

Ace Combat 4 ▶▶ 0042
Age of Empires 2: Age of Kings ▶▶ 0040
Armored Core 3 ▶▶ 0006
Burnout ▶▶ 0047
Broken Sword: Sleeping Dragon ▶▶ 0007
Castlevania Chronicles ▶▶ 0046
Charts ▶▶ 0024
Cheats ▶▶ 0058
Comics ▶▶ 0025
Dark Cloud ▶▶ 0038
Dark Summit ▶▶ 0023
Dave Mirra Pro BMX 2 ▶▶ 0038
Delta Force ▶▶ 0007
Dragom Rage ▶▶ 0018
Dropship ▶▶ 0018
Eve of Extinction ▶▶ 0008
Feedback ▶▶ 0066
FIFA 2002 ▶▶ 0030
Final Fantasy IX ▶▶ 0050
Final Fantasy X ▶▶ 0012
Gamecultura ▶▶ 0062
Grandia 2 ▶▶ 0021
GT3 – Concept Tokyo ▶▶ 0018
Hints and Tips ▶▶ 0056
Internet ▶▶ 0064
Jak and Dexter ▶▶ 0016
Jeckyll and Hyde ▶▶ 0031
Klonoa 2 ▶▶ 0045
Legion: Legend of Excalibur ▶▶ 0008
Max Payne ▶▶ 0010
Medal of Honor: Frontline ▶▶ 0006
Mummy the ▶▶ 0037
Oddworld ▶▶ 0048
Outcast 2: the Lost Paradise ▶▶ 0006
Paris Dakar Rally ▶▶ 0049
Power Rangers ▶▶ 0030
Project Eden ▶▶ 0044
RPG Maker ▶▶ 0063
Resident Evil: Gun Survivor 2 ▶▶ 0006
Run Like Hell ▶▶ 0022
Shadow Hearts ▶▶ 0020
Shadowman 2 ▶▶ 0017
Shaun Palmers Snowboarder ▶▶ 0032
Silent Scope 2 ▶▶ 0023
Sledstorm ▶▶ 0022
Smuglers Run 2 ▶▶ 0032
Soulreaver 2 ▶▶ 0028 A
Soulreaver 2 – návod ▶▶ 0052
Spiderman: the Movie ▶▶ 0006
Spy Hunter ▶▶ 0043
Star Wars: Jedi Starfighter ▶▶ 0007
State of Emergency ▶▶ 0007
Tekken 4 ▶▶ 0014
Test Drive ▶▶ 0007
Tony Hawk Pro Skater 3 ▶▶ 0026 A
Vampire Night ▶▶ 0020
Virtua Fighter 4 ▶▶ 0007
Winback ▶▶ 0031

SPIDERMAN
THE MOVIE

Chystá se na nás nová pavoučí řežba. Tentokrát však přímo podle posledního filmu. V Spidermanovi the Movie se setkáte se všemi hlavními postavami filmu a Spidyemu bylo dáno do vínku několik speciálních úderu, které mezi sebou můžete libovolně kombinovat a vytvářet tak opravdu drtivá komba. Rovněž již budete mít možnost spustit se po vlákně nepozorovaně za záda nepřítele.

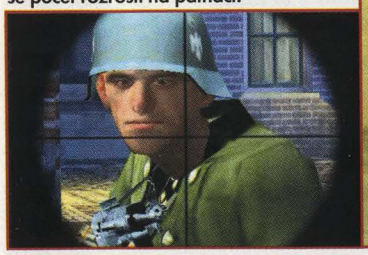
RESIDENT EVIL GUN SURVIVOR 2: CODE VERONICA

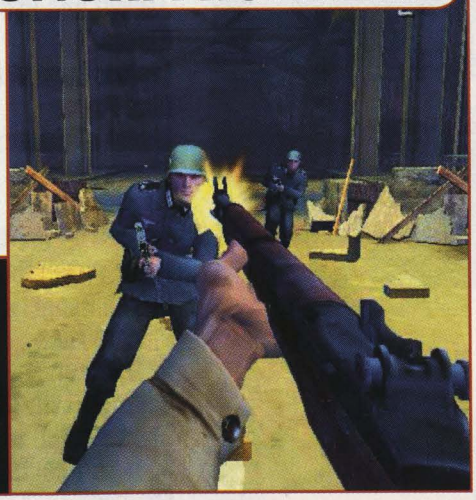


Konečně bylo oficiálně oznámeno budoucí vydání zajímavé světlopistolové řežby pro fandy Resident Evila, a to přímo podle posledního dílu Code Veronica. Ve dvou dostupných módech Dungeon a Arcade budete mít možnost hrát sólo, nebo si na pomoc přizvat svého parťáka, jenž vám zcela zásadně vypomůže s eliminací odporných zombie. Hrát budete v kůži Claire Redfield nebo Stevea Burnsida. Hru bude možné ovládat i pomocí standardního gamepadu, avšak požitek z hraní bude značně snížen :-).

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

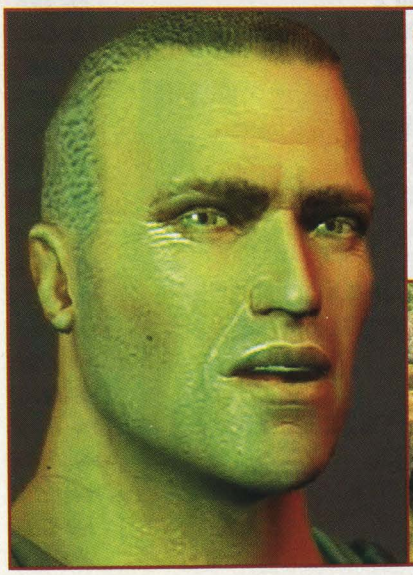
Chystá se na nás další Medal of Honor a tentokráte pro PS2. Tvůrci slibují výborné, propracované mise, vynikající grafiku a ojedinělý systém částic (particle system), který jim dovolí si maximálně vyhrát s explozemi a všelijakými pyrotechnickými efekty. Největší změnou proti minulým dílům bude počet nepřátel, které je možno vidět na jedné obrazovce. Z původních tří se počet rozrostl na patnáct.





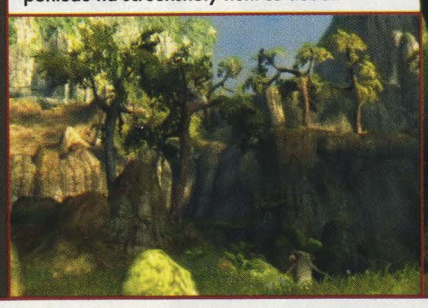
ARMORED CORE 3

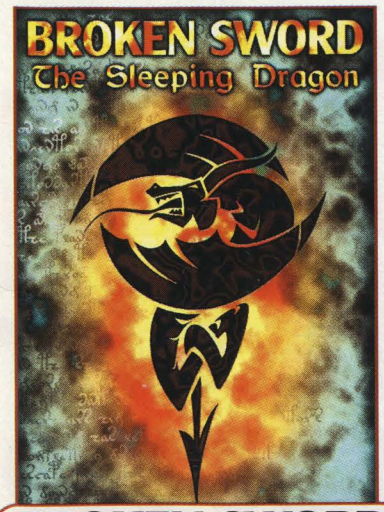
Nový Armored Core nám nabídne spoustu nových mechů přímo z pera designéra Shoji Kawamori, 200 nových mechovských součástek a možnost přes i-Link bojovat až ve čtyřech hráčích najednou. Podpora Dolby Surround Pro Logic II jen potěší.



OUTCAST 2

Appeal konečně odhalil svou novou hru Outcast 2: The Lost Paradise. Hra je pokračováním jedné z nejlépe vypadající PC hry z roku 1999. Čeká nás dobrodružná akce na planetě Adelpha a to přímo v neuvěřitelné grafice. Pro Outcast 2 byl vyvinut zcela nový engine Himalaya, které vykresluje veškeré prostředí do těch nejmenších detailů. Při pohledu na screenshoty není co dodat.



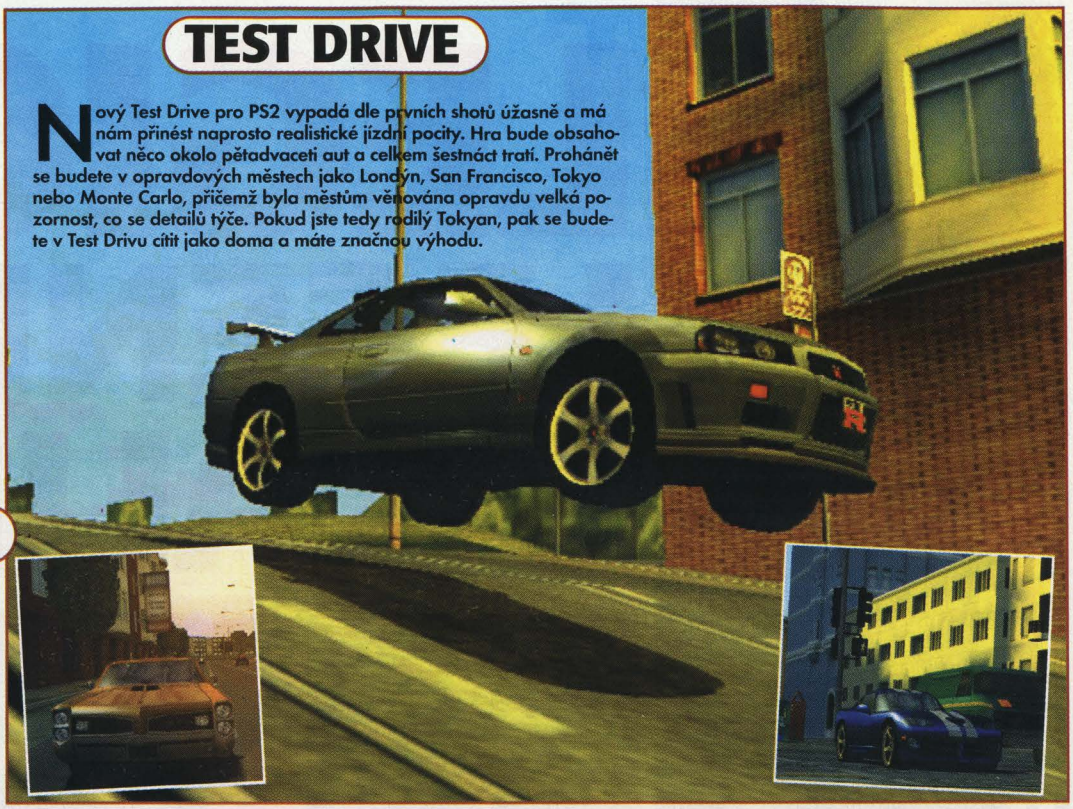


BROKEN SWORD

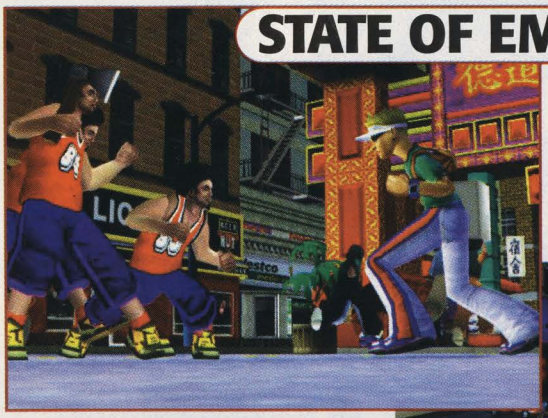
Revolution sofware oznámil další díl jejich adventurní série – Broken Sword: The Sleeping Dragon. Hra již nebude využívat klasického adventurního point&click systému, ale prý bude mixem plížení, bojování a samozřejmě také řešení hádanek. Revolution slibují strhující děj s opravdu hutnou atmosférou a vše samozřejmě ve TřiDé. První screenshot bude k dispozici v dubnu a vše má být hotovo koncem příštího roku.

TEST DRIVE

Nový Test Drive pro PS2 vypadá dle prvních shotů úžasně a má nám přinést naprosto realistické jízdní pocity. Hra bude obsahovat něco okolo pětadvaceti aut a celkem šestnáct tratí. Proháněť se budete v opravdových městech jako Londýn, San Francisco, Tokyo nebo Monte Carlo, přičemž byla městům věnována opravdu velká pozornost, co se detailů týče. Pokud jste tedy rodilý Tokyan, pak se budete v Test Drivu cítit jako doma a máte značnou výhodu.

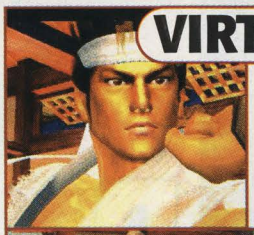


STATE OF EMERGENCY



Extrémně násilná mlátička s extrémně dobrou grafikou – State of Emergency – si na nás brousí zuby a pravděpodobně nás obšťastní svou přítomností někdy v srpnu příštího roku. Vypadá to zajímavě.

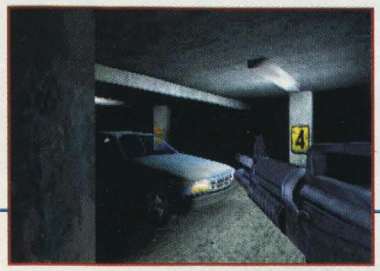
VIRTUA FIGHTER 4



Nový Virtua Fighter se objeví na PS2 ... už je to tak a Dreamcast má odzvoněno. Grafická stránka hry má být dotažena na maximum a ve srovnání s Tekkenem 4 prý vypadá několikanásobně lépe. Teď jen jestli to bude i taková zábava.

DELTA FORCE

Díky Rebellionu se na naše šedivé mláčky PSX brzy dostane i v herním světě poměrně známá doomařina Delta Force. Jak již název napovídá (Delta Force: Urban Warfare), bude se většina misí odehrávat ve městě. Autoři slibují nové mise, vylepšenou AI a hafo špičkových hi-end zbraní, které by měli uspokojit i ty nejnáročnější doomaře.



STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

Jedi Starfighter je pokračováním relativně úspěšného předchůdce a jedná se vlastně úplně o nový díl a nikoli datadisk. Nový Starfighter přímo koresponduje s Epizodou II., stejně jako se předchozí díl vázal na Epizodu I. Ale i zde má celá hra svůj vlastní děj a vy se jen setkáváte s určitými momenty z filmu. Tvůrci tvrdí, že tak dvacet procent děje bude úzce spjato přímo s filmem a vy si tedy budete moct vychutnat oblíbené scény z jiného úhlu pohledu.

EVE OF EXTINCTION

Eidos se chystá vypustit další 3D řežbu, jejíž podstata bude spočívat především v soubojích s ručními zbraněmi. Genové inženýrství je svinstvo a jak se zdá, spousta lidí to už pochopila. Dokonce i Josh Calloway, který ještě donedávna pracoval na supertajném projektu v továrně Wisdom Inc. (překlad – Moudrost, hahaha), která se odedávna zabývala tímto druhem činnosti. Přišla na to, jak spojit lidskou duši s podivným krystalem a získat tak neuvěřitelně silnou zbraň zvanou Legacy. Josh se jako správný občan spolu s Eliel (jeho láskou) rozhodli distancovat od tohoto projektu a vzít do zaječích. To se však zaměstnavateli nelíbilo, unesl Eliel a zneužil ji k výrobě nového prototypu zbraně. Josh namočený do toho všeho až po uši učinil hrdinské rozhodnutí a chystá se zastavit šílené plány ještě šílenějších zaměstnavatelů, přičemž jeho hlavním cílem není nic jiného, než získat zpět svou Ellie. A zase se všechno točí kolem ženských ...

Josh bude muset vše nakonec vyřešit násilím, a k tomu mu právě napomůže nejen zbraň Legacy, ale i řada standardních pomůcek, jako jsou sekery, tyče, meče či holé ruce. Přitom každá zbraň bude mít charakteristické vlastnosti. Souboje budou velice podobné těm, které jsme viděli v Soul Caliburu, s tím rozdílem, že hodněkrát budete muset čelit více protivníkům najednou. Grafika samotná přitom vypadá nádherně, nemyslíte?

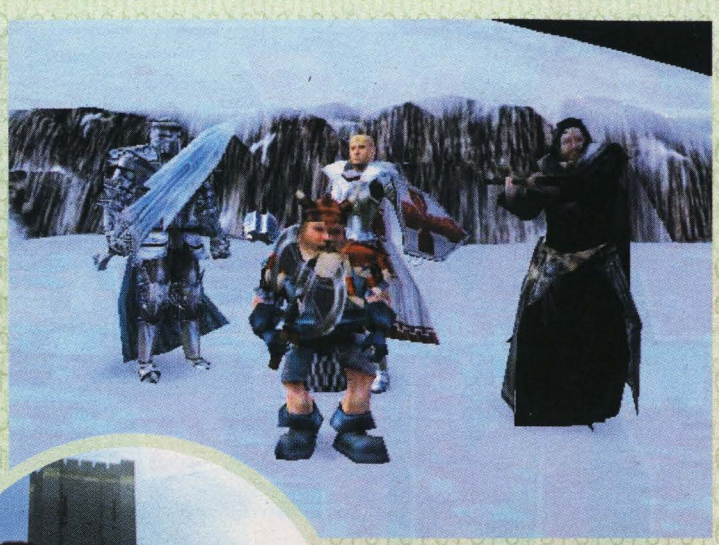
LEGION: LEGEND OF EXCALIBUR

Dávná legenda o králi Artušovi, kouzelníku Merlinovi a meči zvaném Excalibur je známa snad každému fandovi mytologie a tajemných příběhů. Vyprávěním jejího obsahu se zabývalo již nespočetně knih, počítačových her i filmů, z nichž nejlepší byl asi Excalibur od Johna Boormana. A právě v jeho šlépějích jde hra Legion: Legend of Excalibur. A tak si budete moci na vlastní kůži prožít strhující příběh cti, lásky a zrady.

Jako král Artuš budete dávat dohromady síly v podobě rytířů kulatého stolu, abyste zabránili šířícímu se zlu v devastaci vaší země i Camelotu samotného. Hra vás provede 14 levely, v průběhu kterých narazíte na všech dvanáct rytířů (Lancelota, Galahada, Percivala atd.), ale i na své nepřátele v podobě Morgany Le Fay a jejího syna Mordreda. Jako rádce a mocný čaroděj vám bude nápomocen čaroděj Merlin (mimochodem vypadá přesně jako ten ve výše zmíněném filmu) se svými pyroforskými schopnostmi. Je zajímavé, že autoři hru zasadili do období 5. století našeho letopočtu, kdy Anglie ještě měla

Styl: Strategie | Výrobce: 7 Studios | Vydání: Únor 2002 | Hráčů: 2 | Hotovo: 80%

Dávná legenda o meči zvaném Excalibur opět ožívá. Tentokrát v 3D podobě skvěle vypadající RPG/ Realtime strategie. Vtělte se do kůže bájného krále Artuše a zachraňte své království od jistého úpadku.



Bandička hrdinů jako z pohádky. A zde její vůdce moudrý čaroděj Merlin (trhan napravo).

Jak je vidět, nouze nebude ani o sličné bojovnice. Prodejnost tím asi výrazně stoupne.

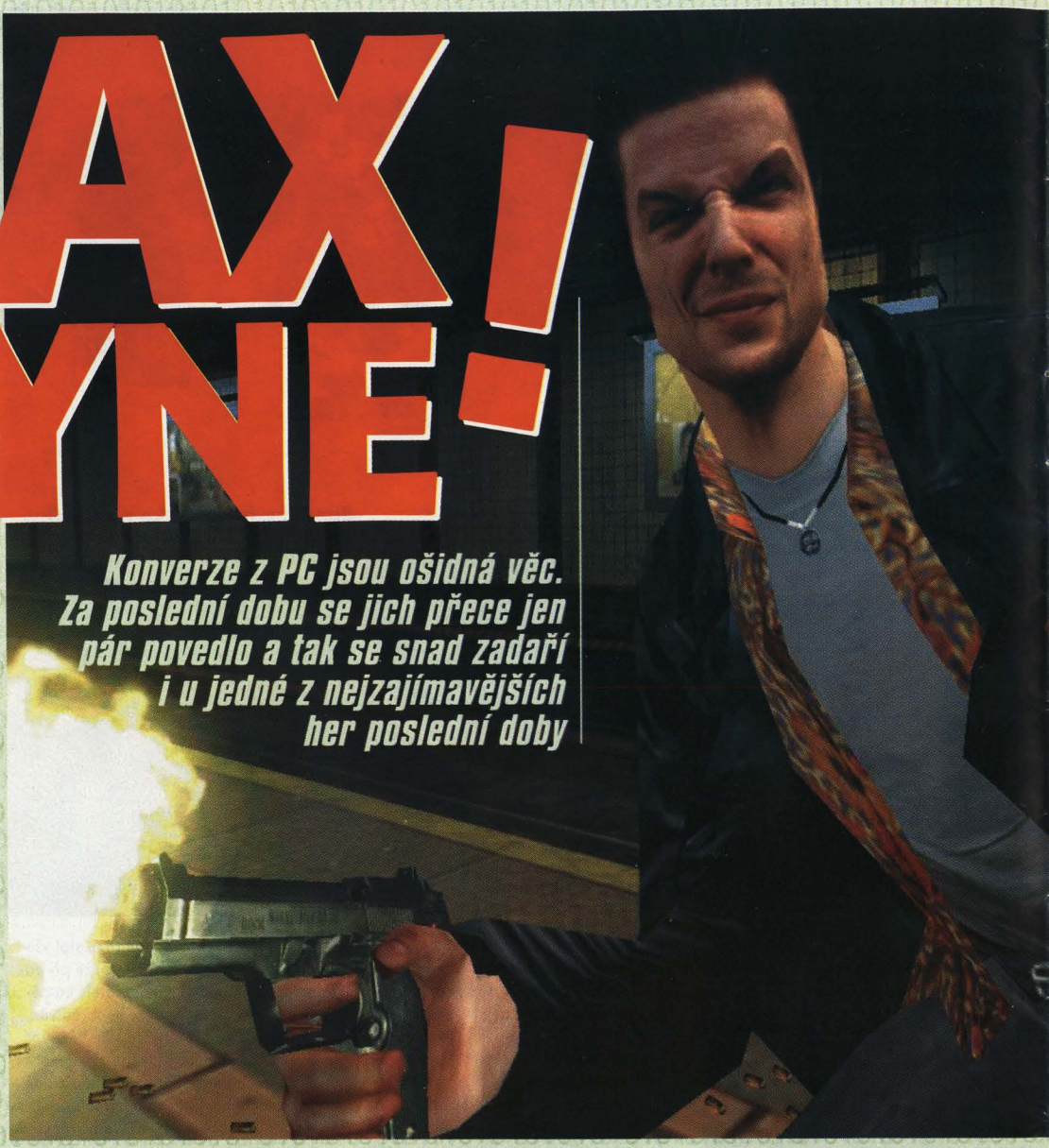
co dělat s Římany, a tak se těžko mohla zabývat nějakými rozvraty ve svých řadách. Ještě horší by to asi bylo s předměty běžné válečnické výbavy (s výjimkou kouzel, ta jsou věcí mytologie), kterou budete ve hře disponovat. Asi v tom mají tvůrci trošku guláš, ale co, vždyť je to jenom hra, u které se máte dobře bavit.

Vypadá to, že hra ve své podstatě bude těžce strategického charakteru, kloubící v sobě styly Dynasty Warriors 2 a Kessenu, nebo stručně řečeno, asi nejvíce podobná písíčkové hře Myth: the Fallen Lords. Detailní 3D grafika vám dá možnost plynulého zoomu nad celým bitevním polem, které bude doslova poseto tisíci bojovníky, jež nebudou znát slitování s nepřítelem. Zde má být vizuální stránka zcela autentická. Jak už to v bitvách bývá, všichni ti, kdo se něčím ohání, někdy i něco zasáhnou, a tak nesmíte být překvapeni, když uvidíte sem tam letící nohu, ruku nebo hlavu po zásahu mečem. Krví autoři také nešetřili a nakoupili jí plné barely, kterými pečlivě natřeli celé bojové pláně. Špatně se nebudou mít ani ti, kterým vyhovuje trýznění nepřítele různými kouzly. Těch je pro hráče připravena celá škála, při použití ničivých ohnivých kouzel se plameny budou rozrůstat všude, kde bude mít co hořet, takže při zapálení pole budou mít nepřátelé co dělat, aby utekli, ovšem jestli se neobrátí vítr. :-)

Jinak se ve hře setkáte s již běžnými strategickými prvky, jako je získávání zlata a jeho následnou výměnou za něco užitečného, budování lepších sídel, výrobou katapultů, mečů, verbování jednotek vesničanů a jejich výcvik. Zde stojí za připomínku, že hra bude obsahovat i řadu RPG prvků, kdy si budete moci vypěstovat své charaktery a učinit z nich pravé ocelové muže. Každý z nich bude mít pět vlastností, jako jsou hit pointy (tedy zdraví), útok, obranu, manu a kategorii. Jak budete postupovat hrou, získáte body k jejich dalšímu rozvoji. K lepšímu vykreslení děje i atmosféry by hra měla obsahovat nejen sekvence využívající přímo enginu hry, ale i působivé CGI animace opravdu výborné kvality. Buď jak buď, možná se i PlayStation 2 konečně dočká nějaké té skvělé strategie v 3D prostředí fantasy ražení a nebudeme tudíž muset písíčkářům závidět jejich úžasný Myth, který se dočkal už třetího pokračování.

Stoky PS2

MAX PAYNE!



Konverze z PC jsou ošidná věc. Za poslední dobu se jich přece jen pár povedlo a tak se snad zadaří i u jedné z nejzajímavějších her poslední doby

Max Payne – titul, který několik let plnil stránky PC herních magazínů novinkami, domněnkami, dohady a preview. Titul, který rozvířil herní nebe tak, jak se to podaří málokomu či máločemu. Písíčkáři se už dočkali... teď je řada na nás a naší PS2, pro kterou vývojáři připravují konverzi této do nebes vynášené hry. Soudy si necháme na jindy a podíváme se raději, co nám vlastně autoři slibují a na co se tedy můžeme těšit.

Pro ty, jež neví o co běží – Max Payne má být hrou akční, takzvanou důmovkou z pohledu třetí osoby (odvozeno od slova doom, nikoli dům). Takových her, jak všichni víme, vznikají doslova kvanta, tak čím má být ten Max tak výjimečný? Popravdě řečeno těžko říct... akčních her z pohledu třetí osoby s velkým tvrďákem v hlavní roli každý hrál snad desítky a žádná z nich vás takzvaně „nechytla za srdce". Ale Max, nebo lépe řečeno vývojáři Maxe, nám slibují hru výjimečnou a originální a to hned v několika ohledech.

V první řadě to má být zajímavý, temný a možná i trochu depresivní příběh o mafii, tajných policistech, beznaději, zradě a pomstě. Max zde vystupuje jako tajný policista, jenž má před sebou velmi těžký úkol – dostat se přímo do srdce drogové mafie. A všichni víme, že každý, kdo se jednou zaplete s mafií nemá už nikdy klidný život. Spolu s Maxem pak budeme sledovat, jak přichází o svou rodinu a jak se z něj pomalu stává štvanec svých vlastních nočních můr a nemilosrdný zabiják. O vše co mu bylo blízké přišel – teď už nemá strach... Celý příběh bude vyprávěn pomocí komiksových stripů v kombinaci s dnes tak oblíbenými flashbacky, čímž se celá atmosféra jen podtrhuje. Příběh bude nepochybně opravdu silnou stránkou celé hry, ale co ostatní aspekty?

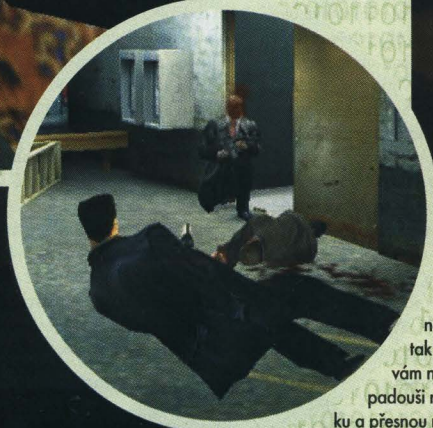
Jak si můžete povšimnout z okolních screenshotů, tak Payne se bude pyšnit velmi propracovanou grafikou, jejímž srdcem je právě Max-FX engine, který vývojáři údajně vyvíjeli přímo pro tuto hru (dle názvu se to dá i předpokládat). Animace postav by měla být standardní, tudíž opět (jak už je poslední dobou zvykem) vynikající. Textury dle předběžných fotek vypadají nádherně a dá se předpokládat, že v konečné verzi snad nebudou přepracovány k horšímu :-). Jediné, co nám na celém grafickém zpracování vadí je neskutečně tvrďácký a nehybný Maxův obličej. Chápu sice, že je Payne opravdový „tvrďák", ale takhle tvrdej výraz neměl ani Arnold v Terminátorovi... a to byl navíc robot. Kamera má sledovat Maxova záda a nechávat vám dostatečný prostor pro veškerou akci a dokonalý přehled o situaci. Kromě toho všeho se můžete těšit na spoustu výbuchů a kouřovo-ohnivých efektů. Grafika vypadá nádherně, ale hry na PS2 nasazují zcela nový standard, a tak uvidíme jak Max obstojí v této tvrdé konkurenci.

Autoři nám dále slibují klasickou sortu zbraní od baseballové pálky, přes brokovnici, až třeba k odstřelovací pušce nebo výbušninám. Celkem bychom měli v konečné verzi najít něco okolo patnácti zbraní, což se může zdát jako "nemnoho", avšak k potírání zločinců zde nalezneme veškeré oblíbené a nejpoužívanější „domlouvače". No řekněte ... stejně máme všichni nejraději pořádnou brokovnici, pár granátů a sem tam někoho picnem odstřelovačkou :-).

Akce, střelba, výbuchy. Také se tak těšíte? My nesmírně.

Dole scéna jako vystřižená z Matrixu co říkáte? No rozhodně tato hra má s atmosférou onoho filmu hodně společného.

Tak tenhle padouch patrně šlápnul na něco, na co se šlapat nemá :-)



Těšte se na spoustu drsňáků a na Maxovy výborné krkolomné akční kousky. Vpravo záběr z očí nepřítele... za chvíli již bude zbarven do ruda.

Teď se ovšem dostáváme k tomu nejzajímavějšímu, co by nám hra měla nabídnout a čím bude tak výjimečná. Pokud se vám někdy zdálo, že mají padouši nějak moc rychlou ruku a přesnou mušku, a že nemáte úplnou kontrolu při jejich eliminaci, pak byste si měli s Maxem skutečně užít. Hra nám totiž nabízí zcela unikátní systém zpomalení času. A jak to má celé fungovat? Nejlépe asi bude uvést alespoň jeden příklad. Představte si, že jste se před chvílí zbavili nepohodlné stráže u dveří kanceláře. Podle hlasů uvnitř předpokládáte, že za dveřmi jsou tak tři až čtyři padouši. Nevíte však, kde a s jakou výzbrojí se v místnosti nacházejí. Vtrhnout tam jen tak by se rovnalo sebevraždě, ale co byste byli za tvďáky, kdybyste si nedokázali poradit s menší přesilou. A zde právě nastupuje onen režim zpomaleného času. Zapínáte jej a náhle se pohybujete jako ve sklenici s medem. Veškeré okolí znehybní, vyrážíte dveře a plynulým skokem se vrháte dovnitř. A už je vidíte... dva muži stojí za stolem a třetí sedí v rohu místnosti. Tasí zbraně, ale vy už zasahujete prvního muže přímo do hrudi. Kácí se v křeči k zemi. V tu chvíli už na vás ale míří a vy jen užasle sledujete, jak těsně vás kulky míjejí. Jedna se vám otírá o nohu a vzápětí rozstřelí lampu na druhé straně místnosti. Vaše druhá kulka zasahuje dalšího muže za stolem přímo do hlavy. Dopadáte přesně za velké křeslo před stolem. V tu chvíli se čas opět zrychluje a vy slyšíte, jak se několik kulek zakusuje do vašeho úkrytu. Nečekáte však příliš dlouho a ve zpomaleném skoku likvidujete posledního nepřítele.

Jak vidíte, tak se máme opravdu na co těšit, protože režim zpomaleného času nás nechá si každou akci vychutnat stejně jako Neo v Matrixu.

Každopádně zde ještě panuje nejistota okolo konverze z PC – ne vždy jsou tyto konverze nejlepší. Takže když vše půjde tak jak má, můžeme se na Maxe těšit někdy okolo ledna.

Mára

FINAL FANTA

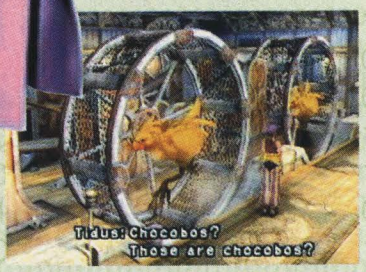
Další pokračování jak se zdá zatím nekončící Finální Fantazie, která se pomalu, ale jistě přesouvá z PSX na PS2 se už brzy ocitne na našich pultech. A zřejmě bude útočit na vaše smysly zcela novými prostředky přímo v 3D prostoru, poprvé s dabingem, orchestrální hudbou a zcela novým systémem bojů. Zapomeňte tedy na starosti všedního dne a ponořte se s námi alespoň na chvilku do říše světa Spira, kde se odehrává další velké dobrodružství.

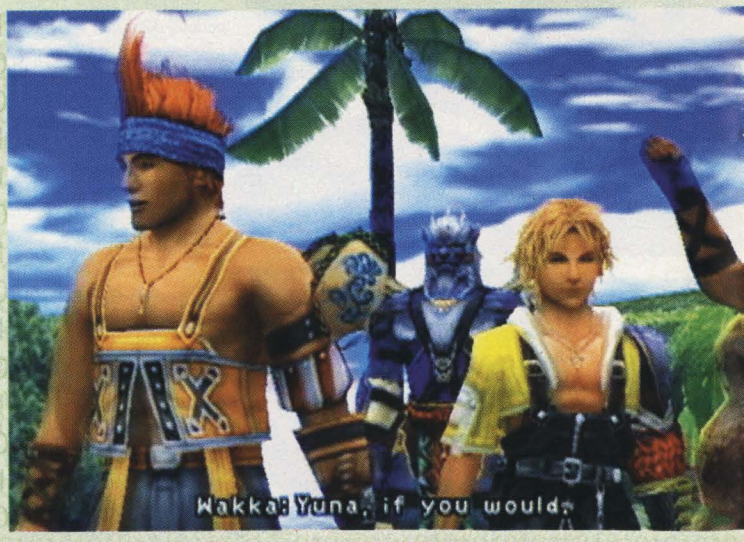
Jak jste si asi stačili všimnout nebo spíše přečíst, v minulém čísle jsme vám slíbili více informací o skvostu RPG žánru Final Fantasy X. Bohužel, vydání hry pro Evropu se nezdá být tak brzké, v našich krajích ji tedy můžete očekávat spíše koncem zimy a my byli bohužel přinuceni posunout ji do rubriky In the Future (pro někoho možná nepodstatné, pro někoho rozhodující). Nicméně to nemění nic na tom, že slíbené informace dostanete v plné dávce.

Kdo z vás nehrál nikdy v životě Blitzball, asi neví, o co přišel, ale naštěstí je zde vodní svět Spira, kde právě Blitzball je sportem na takové úrovni jako u nás fotbálek nebo hokej. Ale zbytečně předbíhám události, takže pěkně od začátku. Svět Spira byl donedávna technologicky velmi vyspělým a velmi krásným, než se objevila tajemná zlá síla přírody zvaná Sin, zjevující se v podobě ničivé přílivové vlny, smršťě letících fireballů či odporně vypadajících divných kreatur. A tak pro ni nebylo nijak zvlášť tuhým oříškem jednou za čas zaútočit a proměnit svět v ruiny (kdo ví, třeba to dělala pro udržení rovnováhy). Ti, co přežili

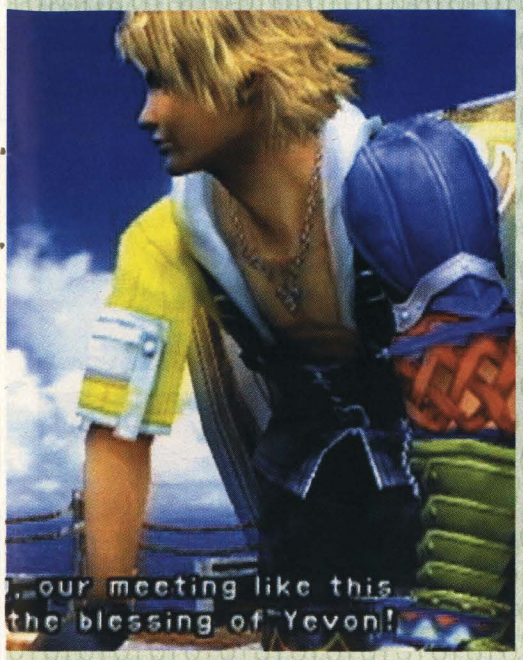
tyto útoky a bylo jich většinou pomálu, žili i nadále ve strachu ze znovuobjevení Sin. A tak postupem staletí nalezli novou víru v Ebona, který jako jediný, zdá se, má mocnou zbraň proti ní. Teď po tisíci letech od posledního zjevení, ale Sin znovu útočí na zatím nepřipravené obyvatele...

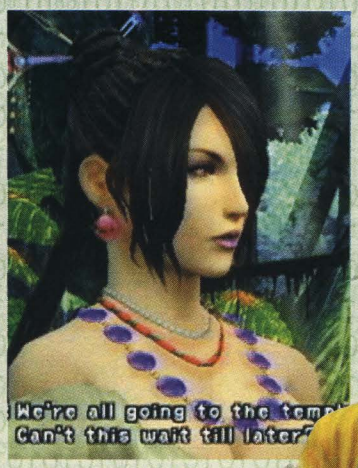
Kamera zvolna přejíždí okolo obličejů hlavních postav, které odpočívají u ohně, když v tom jeden z nich vstane, poodstoupí a promluví „Tak toto zdá se být konec, ale chtěl bych vám říci všechno". V tu ránu hra přeskočí zpět v čase a vy se ocitáte na velikém stadionu, kde se právě hraje hra Blitzball. Jedná se o něco jako mix fotbalu a rugby (že by starý dobrý Speedball?), s tím rozdílem, že celá hra je umístěna do vodního prostředí ve tvaru koule zbaveného gravitace. Ale co se nestane, přímo v nejlepším se přižene Sin a tisíc let blahobytu spláchne jako nic. Čas hrdinů nastává. Mladík Tidus, atlet, hráč Blitzballu a velmi dobrý šermíř ovládající meč s časovou magií, se spolu se svými přáteli pokusí tomu všemu udělat přítrž. Ale přátel je zpočátku velmi málo. Jako první potká Rikku, členku kmene Al Bhed, která se pyšní svými zlodějskými schopnostmi. Poté se setkává s Yunou, dcerou pověstného summonera Brasky, od kterého pochytila tuto skvělou schopnost. Aby totiž svět byl zbaven Sin, musí výjimečně skvělý summoner ovládnout kouzlo Ultimate summon a pomocí něj ji přemoci. Yun ovšem nepůjde sama, ale s celou skupinou asi čtyř ochránců, kteří, jak se zdá, berou své řemeslo navýsost vážně. Budou se tak v průběhu hry chlubit možností používat černou magii, modrou magii, možností Jump či Steal (krást, ale fuj...) atd. A jak to všechno bu-





SY X





Při hovorech si všimněte dokonalé mimiky, která je patrná u všech postav

Tidus jedna z klíčových postav, ovládající nejen místní národní sport, ale také exoticky vypadající meč s časovou magií

de vypadat? No přece neuvěřitelně, zatraceně dobře. Autoři se tentokrát vrátili k dospěláckému podání, dosud asi nejvíce použitém v osmém díle série. Doufáme, že si z něj nebudou brát více příkladů, protože právě ten byl z celé ságy asi ten nejslabší. Naopak zcela novým prvkem je přenesení celého prostředí do trojrozměrného prostoru, což rozhodně neznamená, že by Square upustil od svých geniálních FMV sekvencí. Tím však odpadá i problém zjednodušeného pohybu po mapě. Tentokrát se budete pohybovat přímo skrze svět samotný, podobně jako tomu bylo např. u Soul Reavera na PSX, ale srovnávat jejich rozlohu rozhodně nelze.

Taktéž byl změněn systém bojů. Návrat až do zašlých časů dílu čtvrtého je zde více než znát. Klasické tahové souboje však nijak neubírají na hratelnosti. V souboji budete moci ovládat sice pouze tři postavy, ale nic už vám nebude bránit, abyste je měnili už v průběhu souboje. Vyhnete se tak problému, když narazíte na velmi silného nepřítele, kterého byste se svou novou partičkou jen těžko zdolali. Zajímavé je i použití summonů (aeonů) samotných. Ti už nebudou povoláni pouze jako jednorázové kouzlo, ale budou se aktivně účastnit bitev, samozřejmě se svým počtem HP, MP a AP bodů. AP body zde fungují podobně jako zkušenost (EXP) u dílů předchozích. S tím, že když získáte určitý počet AP bodů, odemknou se postavě nová kouzla či schopnosti. A nebyl by to Square, abyste se nesetkali se svými starými známými jako jsou Shiva, Ifrit, Ramuh a samozřejmě spousta nových summonerských kolegů.

Jak jsme se již zmínili minule, většina hlavních dialogů bude namluvena, a je to poprvé, co se o to autoři FF pokusili. Ovšem je jasné, že nadabovat všechny postavy by bylo téměř nemožné. Naproti tomu mají být na trh uvedeny dvě verze. Jedna na DVD a druhá s dokonalejším ozvučením a bonusy o tvorbě FF. Bohužel ještě není známo, která verze bude u nás na trhu dostupná. Ale ze zkušeností let minulých si můžeme tipnout celkem dost přesně... Nicméně autoři už se vyvarují použití stejného motivu na vícero částech hry, jako tomu bylo u dílů předchozích a dávají přednost atmosféričtějšímu ozvučení. Což dává výrazně vyniknout skladbám použitým právě v ojedinělých lokacích hry.

Ačkoliv se první část hry bude zdát velice lineární, stejně jako u FF 7 v sekci města Midgar, naskytne se záhy dychtivému hráči tolik prostoru k svobodnému podnikání, že si o tom může nechat jenom zdát. Hra má být doslova nabita vedlejšími questy a minihrami, jako je Blitzball, všem známý Chocobo racing a podobně.

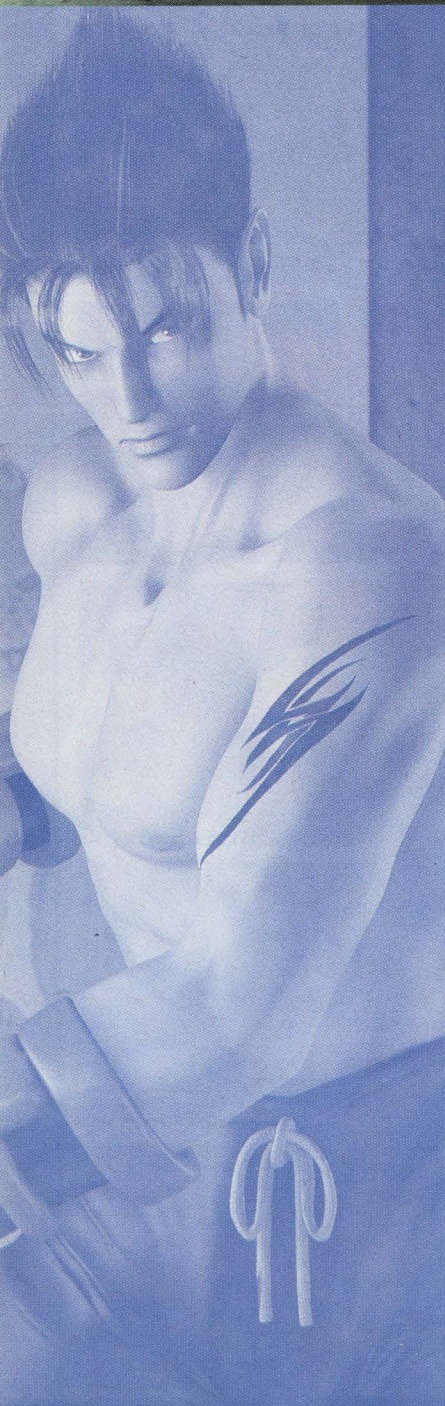
Jak to tak vypadá, dá Final Fantasy X tentokrát na PlayStationu 2 zase jednou pořádně na frak všem rádoby RPGčkům a ukáže nám zcela nový pohled na tento už tak úžasný svět.

PS2

Stoky

TEKKEN 4

Další pokračování nejlepší bojovky všech dob se co nejdříve objeví i u nás. Jestli bude ještě lepší než její předchůdce, to je ve hvězdách. Zatím pro vás máme stručnou charakterisktiku příběhu a něco málo o postavách.



Jsou tomu právě dva roky, co se Heihachimu ještě nepodařilo chytit tvora jménem Ogre. Heihachi se však nevzdal a dál pokračuje v pátrání po něm. Mezitím dal příkaz svým podřízeným, aby analyzovali vzorky krve, tkáně a kousky drápů, které po Ogrovi zbyly na místě zápasu a chystal se provést genetický experiment. Chtěl vytvořit novou formu života za pomoci zkřížení vlastních a Ogreho genů. Nicméně pokus skončil neúspěšně. Po různých experimentech došli Heihachiho biologičtí pracovníci ke zjištění, že pro úspěšné spojení Ogreho genetického kódu s jiným živoucím organismem je třeba dalšího genu – Devil Gene, který však Heihachiho tělo postrádá. Ale Heihachi dobře ví, kdo je nositelem Devil Gene – Jin Kazama. Jin, jenž porazil Ogreho v „The King of Iron Fist Tournament 3", byl posléze Heihachim postřelen a smrtelně zraněn. V okamžiku příchodu smrti se však transformoval do podoby Devila, který srazil Heihachiho na kolena a ulétl pryč.

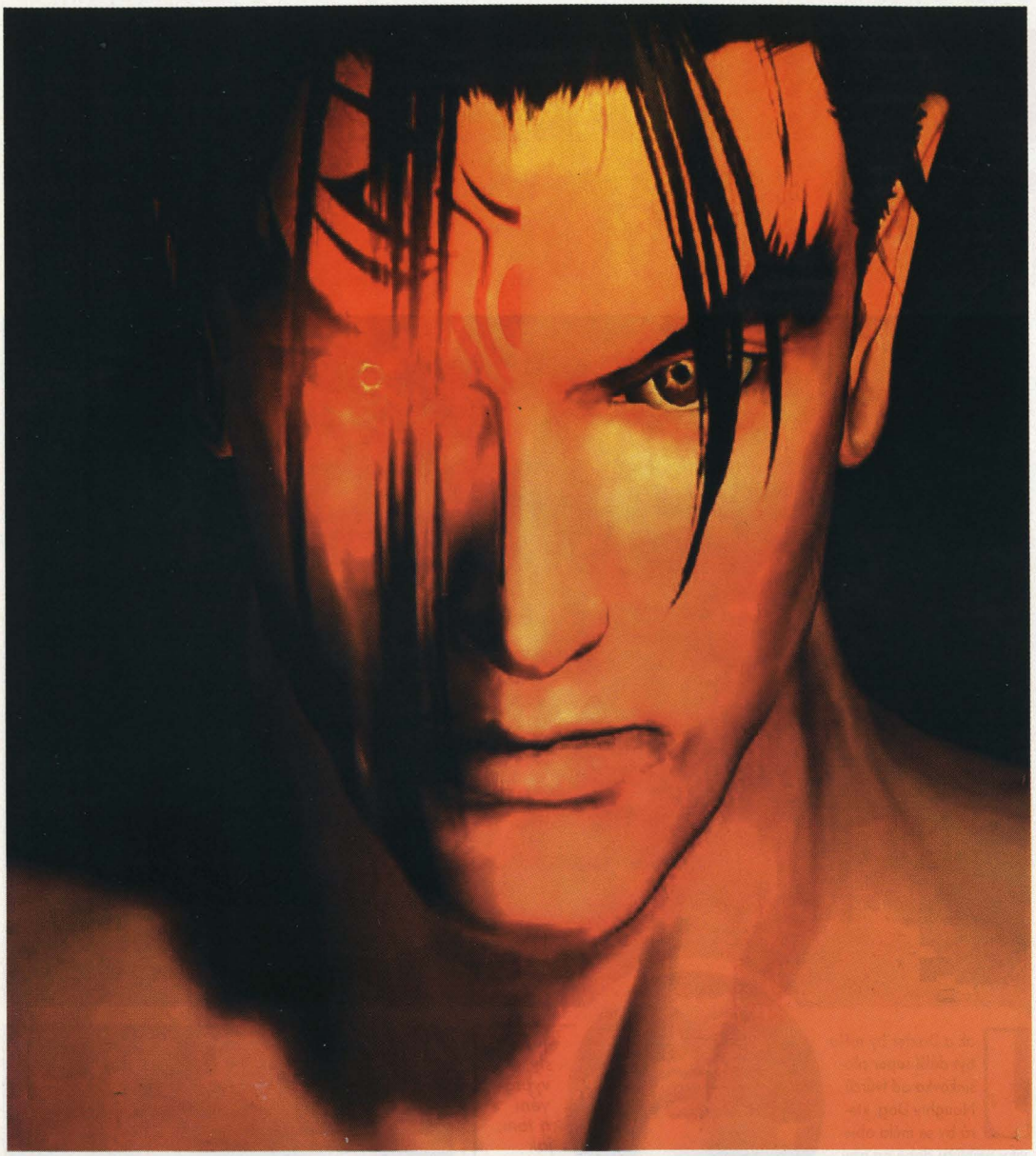
Při jeho pátrání se Heihachimu dostala do rukou 20 let stará fotografie, na níž bylo jakési mrtvé a šrámy pokryté tělo. Po bližším prozkoumání Heihachi shledal, že na těle osoby jsou prapodivné útvary ne nepodobné křídlům. Přesvědčil se totiž, že se dívá na fotografii svého syna jménem Kazuya Mishima, kterého svrhl do vulkánu před dvěma desítkami let. Heihachi přesměroval všechny své pátrací skupiny a jejich hlavním cílem se stalo nalezení těla Heihachiho syna. To přivedlo Heihachiho na stopu G Corporation, společnosti mající na poli biogenetických výzkumů nevídané úspěchy. Heihachi velice brzy zjistil, že tato organizace nalezla tělo Kazuy a analyzovala jeho zvláštní a specifická genetická data. S využitím těchto informací se G Corporation posléze snažila o vytvoření další organické formy života. 25. prosince elitní jednotka Tekken Force napadla maximálně střeženou laboratoř G Corporation v Nepálu a získala tady důležitá data spojená s jejich výzkumem. Ve stejný okamžik se jednotka vedená Heihachim objevila v Nebrasce, kde byly na další základně G Corp. přechovávány ostatky Kazuy. Jenomže, jak tomu náhoda chtěla, na rozdíl od operace v Nepálu se Heihachiho oddíly na tomto místě setkaly s nečekaným odporem a všichni vojáci byli rychle zlikvidováni.

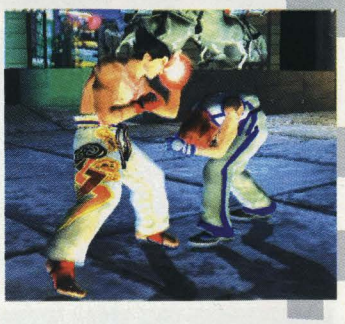
Kazuya tu díky G Corp. vstal z mrtvých! Po svém navrácení do života Kazuya nabídl své tělo pro další výzkumy vědcům, kteří měli zjistit opravdovou podstatu Devil esence, jež v něm sídlí. Kazuyovým cílem bylo spojení obou elementů (jeho a Devila) v jeden kompaktní celek a ovládnutí sil, kterými bude jeho osoba vzápětí disponovat. Nejsilnějším motivem pro toto konání byla pomsta, směřovaná proti Heihachimu a osobě jménem Mishima Zaibatsu.

Dva roky uběhly od turnaje v Tekken 3. Mishima Zaibatsu ohlašuje „The King of Iron Fist Tournament 4" a jako hlavní cenu pro vítěze deklaruje předání svého finančního impéria. Bojovník, jenž na konci turnaje dokáže přemoci Heihachiho, se má stát držitelem této velice lákavé ceny. Třebaže je nový turnaj zřejmou pastí za účelem vylákání Kazuy z jeho úkrytu, tento výzvu přijímá. Vidí v tom jedinou možnost, jak konečně zúčtovat s Heihachim. Vítejte v Tekken IV.

Nejnovější inkarnaci kultovní bojovky ani tentokráte asi nečeká příliš dramatický a revoluční přerod do plně 3D prostředí. Nicméně přesto tvůrci avizují zcela nové herní možnosti, které se v sérii objeví poprvé. Nejzřetelnějším kladem má být používání

Heihachi – klaďák, jak má být. Pomáhá starším přes ulici, přispívá na charitu a příležitosně adoptuje opuštěné děti. Však ho všichni znáte :-)





překážek v boji, jako jsou zdi, na které budete moci své oponenty odmrštit s vidinou pokračujícího ataku na omráčeného bojovníka, a možnost obkroužení svého soka, poskytující dojem 3D prostoru. Dalším přídavkem mají být i nové postavy. Dohromady i s těmi starými jich má být celkem 20. A právě ty nové vám zde chceme představit.

Christie Monteiro – dcera mistra brazilského bojového umění Capoeira, kterýžto na turnaj Tekken 3 připravoval postavu jménem Eddy Gord. Bohužel Eddy nedávno zcela nečekaně zmizel se slovy, že musí pomstít smrt svého otce a najít jeho vrahy. Každému holt osud připraví občas kruté rány.

Craig Marduk – je profesionální wrestlingový zápasník, který nepoznal po čtyři roky hořkost porážky v profesionálním ringu. Jenomže po několika závažných incidentech byl z profi ligy prostě vyražen, ještě k tomu vše završil rvačkou v baru, při níž smrtelně zranil svého protivníka. Dostal 10 roků státní káznice, aby byl po dvou letech záhadně propuštěn. Obrovskou sumu peněz, kterou za něj složil neznámý dobrodinec, v zápětí nahradí pozvánka na Tekken IV ...

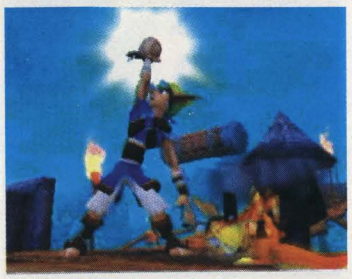
Steve Fox – ještě nedávno bylo jeho jméno Dean Earwicker. Britský boxer střední váhy se slibně rozvíjenou kariérou brzy narazil. Navzdory pohrůžkám mafie vyhrál zápas, ve kterém měli bossové podsvětí vsazeno na jeho soupeře. Na Foxovu hlavu je vzápětí vypsaná odměna a Steve prchá do USA. Nicméně brzy zjišťuje, že mafie má dlouhé prsty. Jeho jedinou šancí je proto vstup do turnaje.

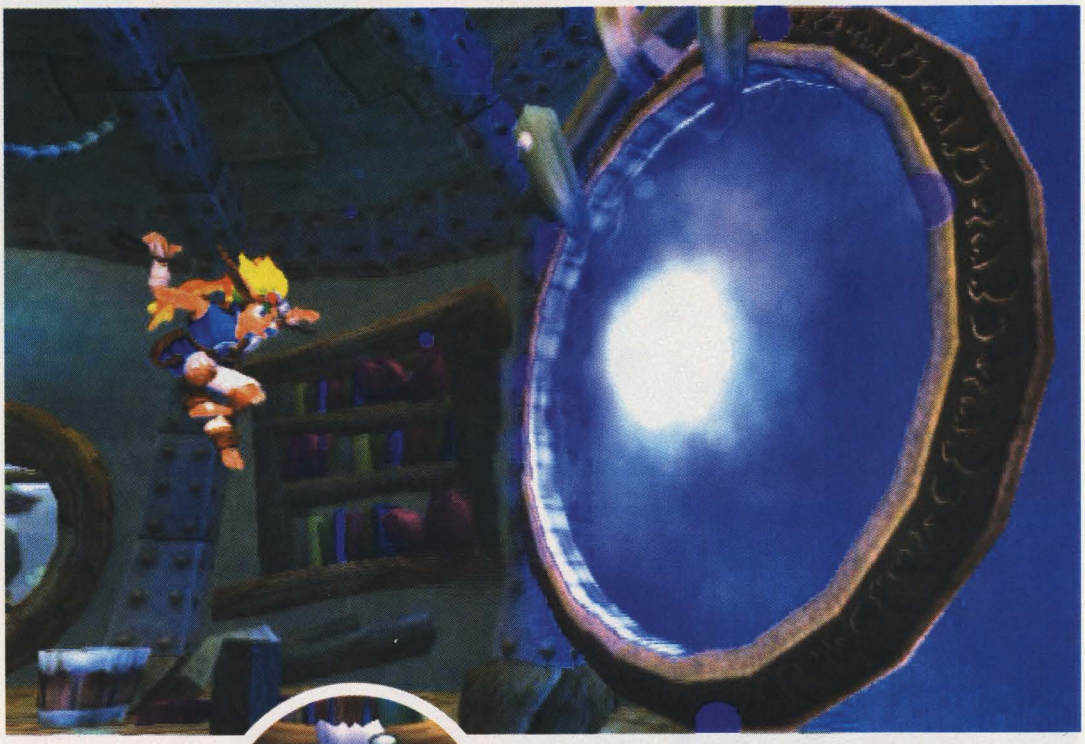
PLAYGAMES

PS2 Tekken 4

+	–
Nové postavy a údery, vynikající grafika, větší interakce prostředí.	Doufejme, že ovládání nebude moc překombinované a hratelnost se tím nijak nesníží.

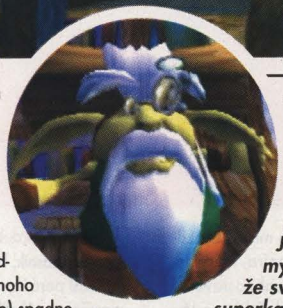
JAK AND DEXTER: THE PRECURSOR LEGACY





Jak a Daxter by měla být další super plošinkovka od tvůrců Naughty Dog, která by se měla objevit v nejbližší době na trhu pro PS2. Příběh hry zdá se být stejně jako hra velice jednoduchý. Daxter prostě jednoho krásného dne (pro něj asi ne) spadne do bazénu s prapodivnou tekutinou a morfuje do fretky. Jak, jako jeho dobrý brejlatý kámoš si ho tedy posadí na rameno a vydá se hledat místního mudrce Acherona, který zdá se býti schopen transformovat ho zpět. Jenže ouha, Acheron rozhodně nepatří mezi ty kladně naladěné, ale je skrz naskrz prolezlý svou vlastní záporností, která ho nutí zneužitím a využitím dalších čtyř mudrců uvolnit temnou sílu Dark Eco. A Jakovi i Dexterovi začínají perné dny jejich doposud klidného rošťáckého života ...

Bezpochyby, J&D bude jedna z vizuálně a pohybově nejpůsobivějších her na PS2 vůbec. Díky svému vynikajícímu enginu se bude okolí vykreslovat až na hodně vzdálených horizontech, čímž se vám naskytne pohled na krajinu na míle daleko. Samozřejmě, že bude využito i nejednoho speciálního efektu, jako je mlha, odlesk objektivu, transparence a hi-res textury pro postavy, které tak vypadají krásně čistě. Ano, pokud jde o postavy, tak to je asi nejsilnější stránka celé hry. Svým Disneyovsko-komiksovým, ovšem mytologicky podloženým vzezřením se stávají vskutku originálními. Pohyby každé postavy a jejich animace mají být tak různorodé, že nejedno oko standardního pařana přitom vypadne z důlku. Jak dokonce dokáže napodobit bandicootovo víření kolem vlastní osy! S postupujícím příběhem se však vaše schopnosti mají rozrůstat o další a další dovednosti. Další libůstkou jsou doprovodné minihry, jako je rybaření či závodění, ale to by snad nebyli Naughty Dog, aby si něco takového odpustili. Takže nám nezbývá bohužel nic jiného, než si na tuto pecku ještě chvilku počkat.



Slyšte, slyšte vyprávění o tom, jak naivní Jak si myslí, že svého superkamaráda Dextera z prokletí pomocí prosíků dostane ... ha ha ha ha

PLAYGAMES

PS2 Jak and Daxter

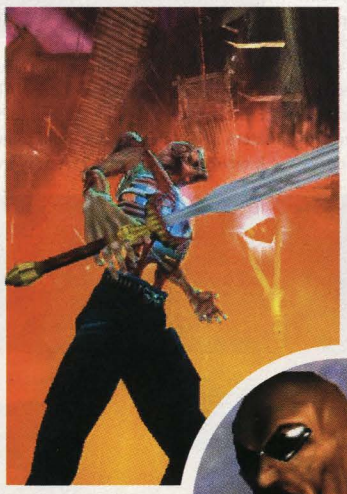
+	−
Skvělé pohyby a dokonalý engine, umožňující vykreslení opravdu vzdáleného pozadí	Pro někoho možná až moc dětinská grafika, ale to je věc názoru. Ostatně grafika většinou na hratelnosti neubírá.

Démoni z podsvětí se opět sápou na zemský povrch, aby zde vzkřísili svého vůdce. Další komiksový hrdina tentokrát v podobě Shadowmana musí čelit jejich armádě a bere si na pomoc i policii.

SHADOWMAN 2

Na pokračování hry Shadowman se již nějakou dobu čeká a mnoho lidí zřejmě napadá otázka, jestli druhý díl bude také tak špatný jako ten první. Ovšemže neúspěch prvního byl zapříčiněn spíše velmi odfláklou konverzí, a proto se Acclaim rozhodl vydat dvojku výhradně pro PS2, která jim snad svým výkonem bude již plně vyhovovat.

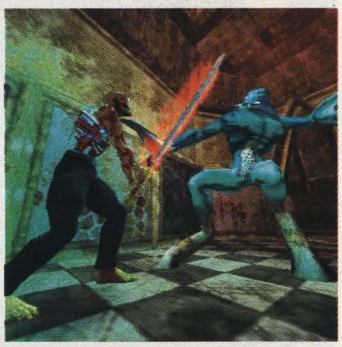
Od dílu prvního, kdy Mike musel zastavit bandu vrahů spolu s ďábelským vůdcem zla jménem Legion uplynula už nějaká doba, a tentokrát se pouští spolu s bývalým policistou NYPD (a jen tak mimochodem lovcem démonů) zlikvidovat tajemnou skupinu Grigori. Tito Grigori jsou démoni, kteří žijí již po dva tisíce let mezi lidmi a mermomocí se snaží o vzkříšení svého bývalého vůdce Asmodea a následného převzetí vlády nad světem. A věřte, že to nebude úkol lehký.



Postupně se tak podíváte do sedmi velikých úrovní, kde se vám naskytne pohled jak na běh věcí v normálním světě, tak i na drsnou realitu podsvětí. Bohužel všechny questy budou ještě více lineární, než tomu bylo v díle předchozím. Naštěstí prý se již nebudete více krát vracet na stále stejné místo, ale děj se postupně bude přemisťovat stále jinam, čímž odpadne chaotické bloudění.

Hra by měla běžet v 3D enginu z pohledu třetí osoby při 60 fps, což by snad dnes již nemělo dělat nikomu problémy. Grafické detaily byly přepracovány do úrovně, která je hodna PS Dvojky, stejně jako inteligence nepřátel, kteří budou reagovat mnohem hbitěji a zákeřně útočit ve skupinkách, či informovat o vaší přítomnosti širé okolí.

Vaše schopnosti by také neměly zůstat pozadu, a tak je zastrašíte nalepovacími výbušninami, které na ně budete moci doslova přilípnout, nebo běžnými dostupnými palnými zbraněmi Magnumem počínaje a brokovnicí konče. Bude zde i pár neobvyklých a velice působivých zbraní jako je například meč Nephilim blade s ohnivým ostřím, či Malignum kuše s ohnivými šípy. Takže určitě je na co se těšit.



PLAYGAMES

PS2 Shadowman 2

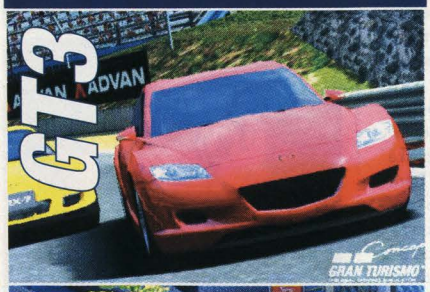
\+ *Vylepšená hratelnost, grafika i engine. Zajímavá transformace hlavní postavy na velikou škálu efektních magických zbraní jako je fireball a pod. Taktéž matení nepřátel vyvoláním bouře a zahlazování stop.*

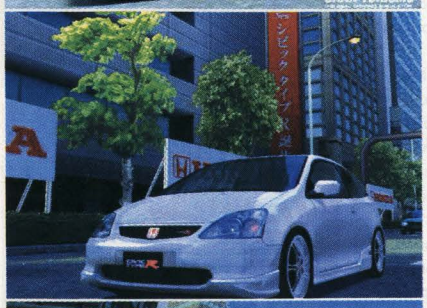
− *Lineární mise, mohlo být více úrovní. Oproti prvnímu dílu výrazně nižší doba hratelnosti (cca 25 hodin).*

GT3 - CONCEPT TOKYO

Už je to nějakou dobu, co hráče automobilových her uchvátila mánie Gran Turismo 3. Snad dosud nejdokonaleji ztvárněná hra poskytující hráči dokonalý požitek z jízdy se každou chvíli dočká neméně skvělého expansion packu Gran Turismo Concept 2001 Tokyo. Hra bude disponovat stejným enginem, grafikou, fyzikou i mechanikou modelů jako GT3, s tím rozdílem, že k dispozici bude 20 nových vozů. Mezi ty lepší patří Honda NSX Type-R s předělanou přední maskou a zadním křídlem, dále Subaru Impreza WRX Sti Prodrive Style, Toyta Alezza Gita AS200, Soarer 430 SCV, Wic VS, Pod, RSC, Honda Civic Dualtone, NSX-R, Integra Typer-R, Civic Type-R, Mazda Atheza 5HB, Nissan R34 Skyline 300GT atd.

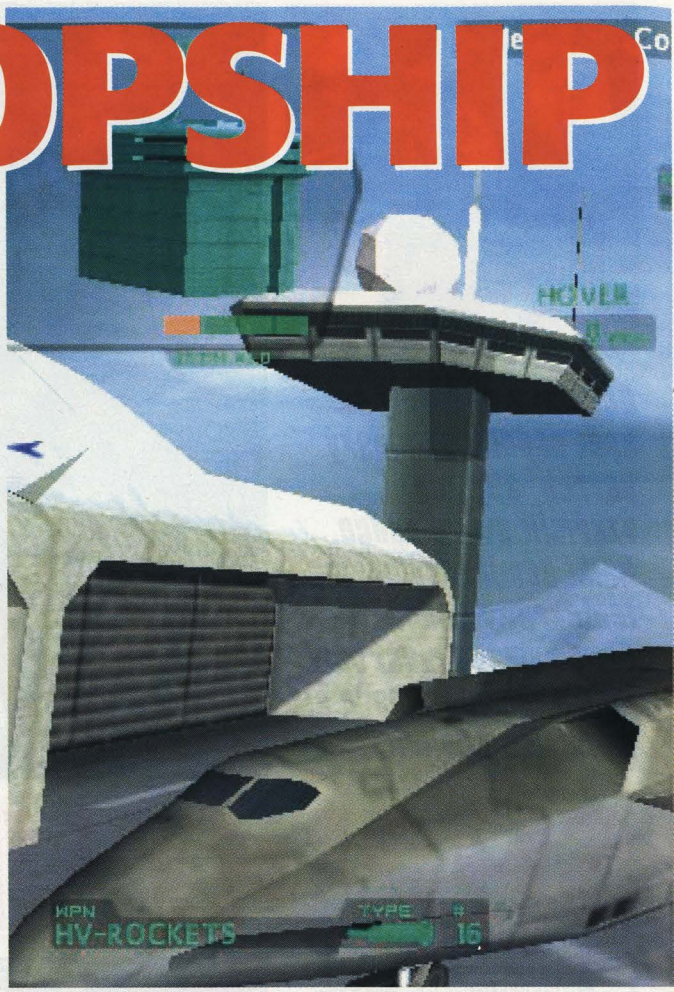
Na rozdíl od GT3, odpadá režim garážování a hra se tak bude držet výhradně arkádového módu. Spousta tratí z originálu bude vylepšena, budete je moci jezdit v obráceném (mirror) režimu, silnice bude podstatně širší, tudíž vaše rychlost může být vyšší. Samozřejmostí bude multiplayer podpora pomocí split-screenu, nebo propojení i-link kabelem a hra až s pěti soupeři najednou.





DROPSHIP

Jak to tak vypadá, podle tvůrců her, bude blízká budoucnost stále dějištěm vojenských konfliktů, proto je asi třeba vyrábět stále nové a modernější bojové prostředky pro udržení míru – divná politika, leč pravdivá.



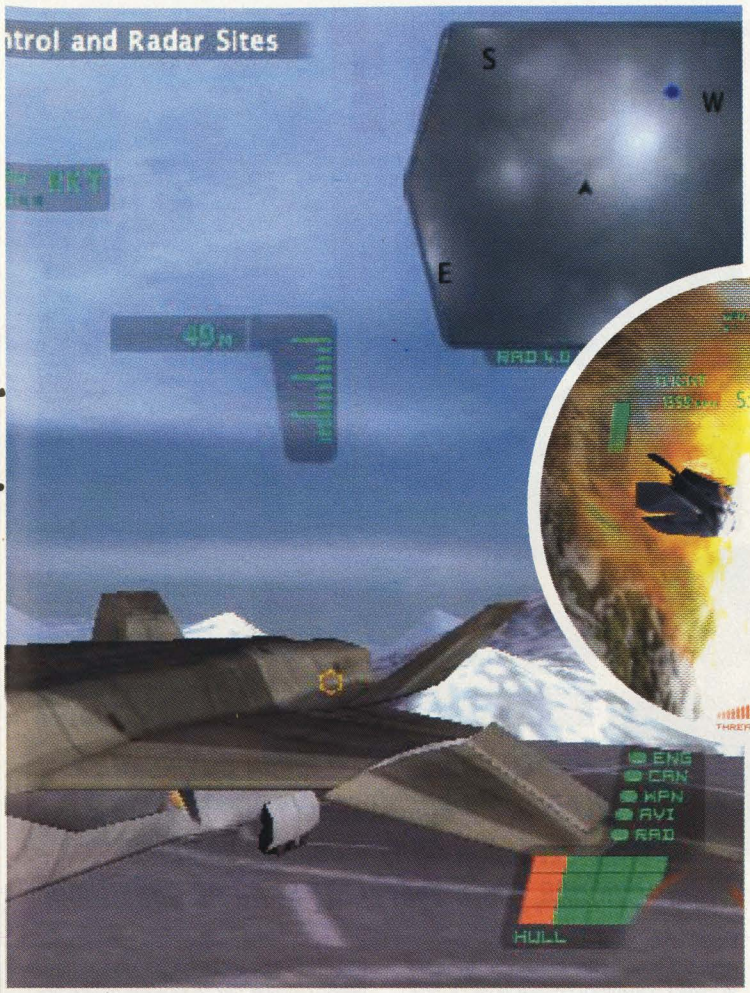
S čím pak nám to Sony přišlo tentokrát. Hmmm ... to vypadá zajímavě a ještě k tomu i krásně. Však také bylo na čase, Dropship se měl totiž původně objevit již se startem PS2 v Evropě, ale jak to už bývá, nikdo nic nestíhá a nějaké to zpoždění není nijak patologická záležitost, mnohdy dokonce napomůže k odstranění jinak výrazných chyb.

Děj hry je zasazen do blízké budoucnosti, kdy je třeba razantně vyřešit politický problém na Dálném východě. Zdá se, že v Číně se demokracii nikdy dařit nebude, ale co je moc, to je moc. Veškeré opoziční síly snažící se o mírumilovné řešení problému jsou okamžitě neutralizovány. Ještě k tomu se zdější tajné ozbrojené složky snaží vyvinout mocnou zničující zbraň, což už nevydejchá ani NATO. Proto vytvoří speciální skupinu (uPF), které byl udělen mezinárodní souhlas k odvrácení této hrozby. A právě vy budete jedním z těch elitních vojáků, na které tento nedobrovolný úkol připadl. Dropship se však má od jiných akčních her podstatně lišit. Váš vozový či letounový park se nebude omezovat pouze na jeden stroj, nýbrž právě naopak. Budete prohánět nejrůznější bojové prostředky, jako jsou pozemní vozidla typu jeep, transportér, tank i velice širokou škálu vzdušných strojů futuristického ražení, mezi něž i patří Dropship - stroj sloužící k přepravě bojové techniky na velké vzdálenosti.

A právě vzdálenosti hrají v této hře velikou roli. V rozličných misích se podíváte na pouště Sahary, do džungle v Kolumbii a Kazachstánu. Abyste se hned tak v boji neztratili, budete si moci vyzkoušet své schopnosti v dokonalém tutorialu o 3 misích. Zde vás naučí základům létání, vznášení i taktického boje. Stisknutím L1+R1 odlepíte svoje vznášedlo od

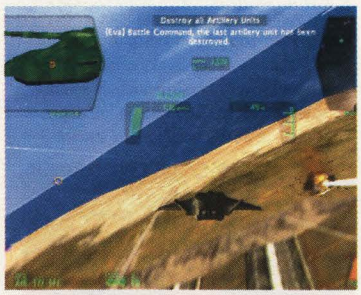
SHOTS

Dragon Rage - simulátor draka? Možná, ale spíše další akční hra, která se místo o silné motory opírá o svalnatá křídla těchto mýtických stvoření. Skřeti (či Orkové?), zlý to národ šeredných stvoření totiž přišli na to, jak si podmanit tato svéhlavá stvoření pomocí extraktu zeenia. Ten, pokud je aplikován na dračí vejce umožní skřetům jejich úplné zotročení a podmanění neuvěřitelné dračí síly. Jenže, jak už to tak bývá, vždy se najde někdo, kdo se vzepře neblahému osudu, nebo zkaženému režimu. Jedním z těchto rebelů je i drak známý jako Cael. I ten je infikován zeeniem, ale na rozdíl od jiných v něm probudilo nevídanou nenávist vůči plemeni skřetů a touhu po pomstě.



Vzdušné souboje jsou s dobrým arzenálem zbraní otázkou krátkého okamžiku. V opačném případě se připravte na kruté honičky.

Rozlehlá poušť rozhodně není tak pustá, jak se zdá. No nevadí, za chvíli bude...



země, stejně jako stisknutím L2+R2 začnete zvolna klesat. Při samostatném použití těchto shiftů můžete svůj stroj otáčet kolem vlastní osy stejně jako vrtulník. Pohyb celého monstra kontrolujete pomocí levého analogového joye. Pravý analog slouží k aktivaci „sniper" pohledu, kterým můžete bedlivě sledovat i vzdálené okolí a zákeřně tak škodit bez toho, aby vás kdokoli spatřil, tichá smrt se blíží (jo, to je moje). Pohyb vpřed zajišťuje tlačítko X, které slouží jako akcelerátor pro vaše motory, jakmile ho pustíte, stroj začne zpomalovat. Princip je zhruba stejný, jako u poněkud staršího (ale výborného) Warhawku. Pohyb vzad zajišťuje čtvereček, zatímco směrové šipky (D-pad) vyvolají meníčka o stavu poškození, informace o pohybu nepřátelských vojsk, důležitou mapu, bez které byste se prostě neobešli a další cenné údaje. Abyste si nemysleli, že osud světa spočívá jen na vašich bedrech budete mít k dispozici velkou škálu wingmanů. Ale jelikož jste uprostřed zuřící války, doporučujeme nespoléhat se příliš na druhé a radši si ohlídat všechno sám. V průběhu misí budete plnit jak standardní úkoly obsahující eskorty jednotek na místo určení, útoky na nepřátelské základny, tak eliminaci rozličných V. I. P. cílů. Jednoduše a prostě nebude nuda!

Po grafické stránce vás asi Dropship příjemně překvapí. Detailní jemná grafika sice nebude asi moc variabilní, ale technická stránka věci vám leccos vyjasní. Už samotné zažehnutí motorů způsobí zvíření prachu v širém okolí, slunce vás bude oslňovat. Vykreslování horizontu je stejně jako u většiny novějších her na vysoké úrovni. Vidět je zkrátka hodně daleko a přitom rychlost framů za sekundu zůstává nedotčena. Přitom velikost území, kde se budete pohybovat prý činí hotových 40km čtverečních, což vzhledem k detailům prostředí je zdrcující. Celou hru pak mají doprovázet věcné animované sekvence úžasné kvality. Takže pokud rádi velíte pozemním či vzdušným operacím, určitě si v Dropshipu přijdete na své.

Stoky

PLAYGAMES

Dropship — PS2

+ Veliká variabilita dopravních prostředků, což pravděpodobně zapříčiní to, že se rozhodně nebudete nudit.

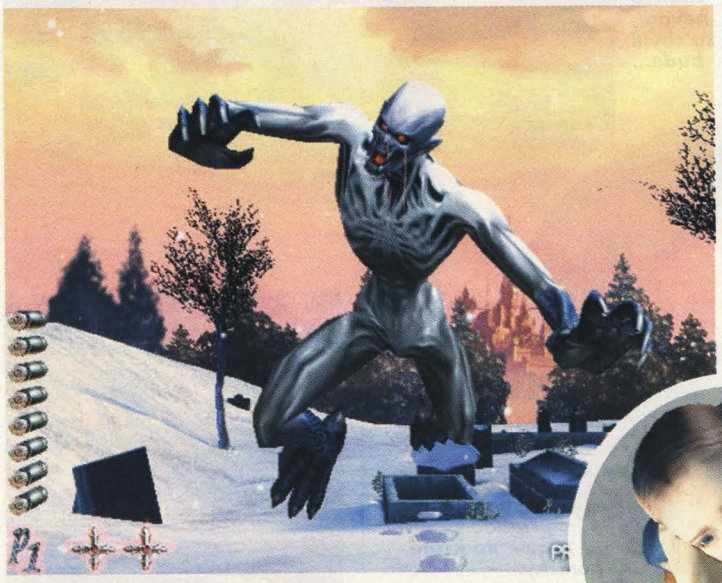
– Možná příliš stereotypní prostředí, které ale nakonec může být o dost jiné, než zatím bylo představeno.

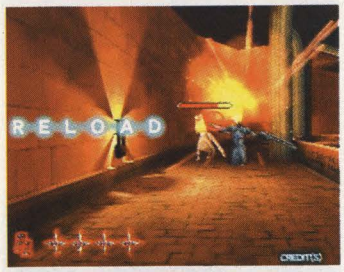
SHOTS

A nástrojem pomsty nebude nic jiného, než přímo tělo drakovo chrlící oheň na nepřátelská města a bušící mohutným ocasem do zatím nic netušících skřetů. Mezi brutálnější věci lze zařadit možnost nasoukat nepřítele do chřánu drakova a následně ho seslat z velké výšky zpět k zemi. Hra má disponovat 16ti levely s mezianimacemi na dokonalé vysvětlení děje. Tvůrci chtějí do této létací akce zahrnout i RPG prvky a možnost hraní v multiplayeru, jak deathmatch, tak kooperativní mód.

Styl: Střílečka | Výrobce: Namco | Vydání: Leden 2002 | Hráčů: 2

VAMPIRE NIGHT





Namco na nás chrlí jednu střílečku za druhou. Po agentovském Time Crisis 2 přichází temní upíři v podobě Vampire Night. Uvidíme, jestli vydrží, až si na ně posvítíme!

Po Time Crisis 2 a End Game, se dostává na naší mušku další hra určená výhradně pro světelnou pistoli. Hlavní hrdinové, oceloví chlápci a lovci upírů byli najati, aby zničili velmi mocného upíra, který si právě podmanil jednu z menších středověkých vesniček. Bohužel jediná možnost, jak to provést je probít se řadami jeho poddaných, kteří brání svého pána o stošest. Hra velmi přesně kopíruje standard pistolových her, kde procházíte po předem vymezené trase skrz celý level plný odporných kreatur, abyste si to na konci rozdali s nějakým bossem, který si myslí, že je o něco lepší, než jeho služebníci, což se posléze prokáže jako drsný omyl. Na rozdíl od jiných her však nemusíte nutně všechny zabít. Vesničané jsou infikováni podivným parazitem, kterého když trefíte, přestane mít na nevinnými sedláky vládu a ti budou moci i nadále obrábět svá políčka. Jestliže parazita nestrefíte a podaří se vám například pouze ustřelit sedlákovi ruku, parazit ho okamžitě přemění ve vampíra, který vám už nebude zrovna příznivě nakloněn (nebo naopak bude vám velmi blízko nakloněn :-)). Hra bude obsahovat rozsáhlý tréninkový mód o 17 minihrách, kde vás naučí, jak správně zacházet s vaší pistolkou. Body získané v těchto minihrách budete moci využít pro nákup Power-Upů, brnění či lepších zbraní přímo pro arcade mód, což je naprosto skvělé. V průběhu hry se budete pohybovat po celé vesničce, navštívíte vampírův hrad i jeho temné kobky. Přitom grafika zdá se býti velice uspokojivá. Nepřátelé jsou velice hezky animovaní a většina bossů je několikaúrovňová. Přičemž právě speciální efekty jsou zde na každém kroku, člověk je někdy nestihne ani vnímat. Hned první z bossů disponuje rychlou nohou, takže zaměřit ho lze jen když zastavuje nebo zrychluje, což se vizuálně projeví podobně, jako když si dáte lahvinku vína (nebo rumu - jak kdo) a snažíte se zaostřit na obrazovku. Snad dostatečnou zárukou za to, že se nebude jednat o žádný šunt budiž běžnému hráči fakt, že hra pochází přímo z dílny Namca, původců Time Crisis.

PLAYGAMES

PS2 — Vampire Night

+	−
Velmi dobrá grafika a neutuchající akce. 17 miniher a víceúrovňoví bossové. Možnost hrát kooperativní mód.	Uvidíme, jestli bude stejně zábavná i na druhý event. třetí pokus

shots

Shadow Hearts od firmy Aruze, pyšnící se produktem Koudelka (vydáno na PSX - a nic moc) se chystá být nový počinem v žánru RPG na PlayStationu 2. Příběh nás zanese na počátek 20. století, kdy je dcerka světoznámého exorcisty Alice Eliot na cestě z Japonska do Číny. Bohužel ve stejném vlaku spolu s ní jede i mocný čaroděj Roger Bacon, který ji chce unést. Věří totiž, že Alice je klíčová postava k odhalení dávného tajemství, které, jak se zdá by mohlo mít

katastrofální následky pro celou zemi, ba dokonce mohlo vést k jejímu zničení. Což by se velice hodilo zejména Rogerovu mistru (důvod je zatím neznámý - asi je to masochista). Každopádně příběh je to velice složitý a vysvětlení zá-

GRANDIA 2

Úloha nájemného žoldáka nebyla nikdy vděčná činnost, ale chtít po něm hned zachránit planetu? To chce opravdu notnou dávku odvahy.

Ryudo, je jednoho dne jakožto žoldák vyslán coby doprovod mladé kněžky Eleny na ceremonii, která má zabránit bohu temnot v návratu na zem. Bohužel cestou se jeho banální úkol poněkud zamotá a na ubohého Ryuda bude uvalen nelehký, ale prostý úkol zachránit svět (takové přece každý z nás plní každý den :-)). Během své poutě po planetě se Ryudo bude potkávat se spoustou rozličných charakterů a postupně tak odhalovat pravdu o skutečné historii světa, ve kterém doposud žil.

Komu připadá jméno hry nějaké povědomé, bude to asi tím, že Grandia měla podobně jako Code Veronica svou premiéru na Dreamcastu, kde překvapila svou báječně rozmanitou grafikou a detailním prostředím. Dokonce i na PS 2 lze leccos obdivovat, bohužel konverze se nezdá zas tak povedená. Postavy sice zůstávají ve vysokém rozlišení, ale nedosahují takových kvalit jako v originále, také pohyb kamery pomocí L a R shiftů je oproti DC verzi o trochu pomalejší. Díky DVD verzi si ale autoři mohli dovolit nahradit 25 minut animací realtimových sekvencí CGI animacemi, což se jim opravdu povedlo. Systém bojů je mix mezi tahovým a realtimovým stylem. Předem uvidíte nepřítele kráčejícího po obrazovce a na vašem rozhodnutí bude záležet, jestli se mu vyhnete nebo ho vyzvete na souboj. Přitom samotný loading soubojových sekvencí byl oproti Dreamcastové verzi značně zrychlen. Používání a aktivace magie, která u DC vyžadovala kombinaci polygonového prostředí a MPEG animace zvádl PS2 výtečně. Kouzla jsou velice působivá a dalo by se říci, že patří mezi nejvíce povedené věci ve hře. Hra má mít nadabované dialogy, které zabírají celých 90 minut, jejichž zvukovým mistrem má být Kris Zimmerman, který běžnému hráči může být znám především z Metal Gear Solidu. Doufejme, že všechno dobře dopadne a začátkem příštího roku se budeme moci těšit na výtečnou předělávku Dreamcastového RPGčka.

PLAYGAMES

PS2 — Grandia 2

+ *Roztomilá grafika, a dobrý původ, z čehož prameni dostatek zkušeností v žánru RPG a tudíž ničím nerušená zábava.*

− *Menší chybičky v konverzi kamery a kvalitě textur*

SHOTS

kladního děje by zabralo asi tisíce stran (ne, to bych vás mystifikoval, ale bylo by to hodně). Grafika hry sama o sobě vypadá skvěle, předrenderovaná pozadí by sice mohla nahradit plná 3D prostředí, ale Onimusha byla ostatně taky 2D a na hratelnosti jí to vůbec neubralo. Shadow Hearts se proto snaží ortodoxně navázat přímo na styl Final Fantasy a Vagrant Story dohromady. Monstra určená na porážku tak budou rozdělena do kategorií přímo jim příslušných (light, dark, fire, water apod.), takže nováčkovi na poli RPG bude hned jasné, jak a čím na ně v pohodě vyzrát. Tak jako tak, SH vypadá velmi zajímavě a jestli se povede, tak to bude určitě bomba!

Styl: Závodní | Výrobce: Electronic Arts | Vydání: prosinec 2001 | Hráčů: 2

SLEDSTORM 2

Jízda na sněžných skútrech, to musí být něco. Wow! Naproti prvnímu dílu, má být druhý díl více interaktivní, jak při pohybu v prostředí, tak v komunikaci s protivníky. Dokonce je budete moci slovně napadat za jejich výkony. Závodit se bude celkem na 12 tratích. Jestliže jste v prvním díle mohli brázdit trať a najednou se před vámi objevila překážka, kterou jste museli objet zprava nebo zleva, SS2 tímto vybočuje z dané schématu. nyní je zcela na vás, jak se rozhodnete. Můžete klidně obdočit libovolným směrem, nebo prostě přeskočit střechu, či projet někomu obývákem (ne to zase kecám). Nicméně za takovéto zběsilé kousky, budete dostávat extra body, kterých využijete zejména při nákupu speciálních triků. A věřte, že nejenom na skejtu a snowboardu jdou dělat super vychytávky, Sled Storm2 jich nabízí něco kolem třiceti. Naproti prvnímu dílu se také značně zlepšila ovladatelnost vašeho skútru. Většina lidí si stěžovala, že jízda v prvním díle byla až příliš realistická, což bylo u druhého vyváženo větší arkádovostí celé akce. Pokud se vám jízda bude zdát pomalá, kupte si Turbo Boost a uvidíte, jak budete lítat.

PLAYGAMES

PS2 Sledstorm 2

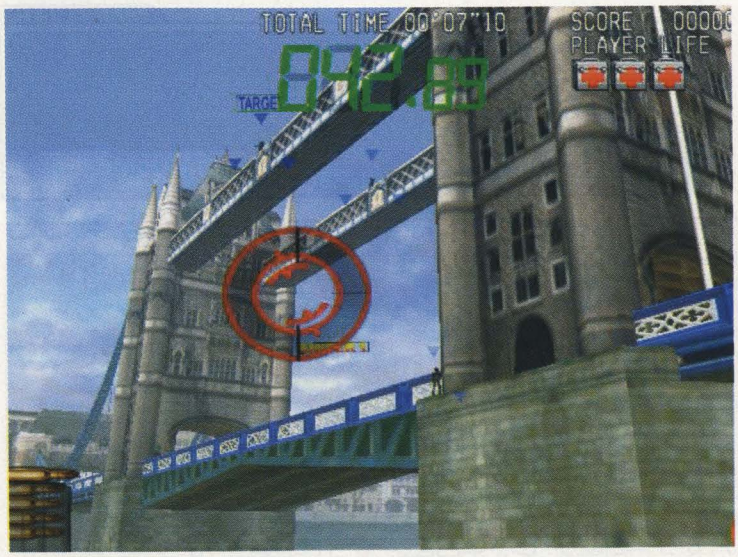
+ Skvělá ovladatelnost skútru proti předchozímu dílu, veliký počet triků

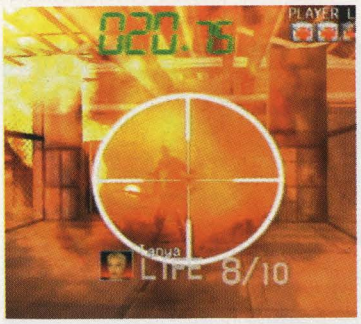
− Sem, tam mezery v práci kamery

Styl: Střílečka | Výrobce: Konami | Vydání: Prosinec 2001 | Hráčů: 2

SILENT SCOPE 2

Ať se Konami snaží, jak chce, vyrobit pořádnou hru na světelnou pistoli jim prostě nejde. Po propadáku Silent Scope se to snaží napravit hned dílem druhým. A zase neúspěšně. Hrám na bouchačku prostě vévodí Namco, ať si říká kdo chce, co chce. Silent Scope je klasická konverze automatové střílečky a to doslova. Konami se ani neobtěžovali využít naplno možnosti PS 2 a nechali hře její poněkud zastaralejší arkádový design. Příběh se nijak moc neliší od ostatních arkád a jeho smyslem tedy zůstává pouhé zastavení teroristů. Ve hře si budete moci vybrat ze dvou sniperů expertů, z nichž má každý o trošku jinou cestu jak dospět k vytouženému cíli. Bohužel oba jí mají stejně nudnou.





Abyste prošli celou hrou musíte střílet nepřátele co nejrychleji, protože hra je silně časově omezena. Bohužel to má negativní dopad na její délku. Celou hru můžete dohrát zhruba za 20 minut, což je délka průměrného dema, přikládaného k hrám, které za to opravdu stojí. Mně osobně by bylo líto vyhodit skoro dva tisíce za dvacet minut zábavy. Nakonec stejně skončíte na multiplaeru, který vám aspoň vydrží o trochu déle. Pokud propojíte dvě PSka pomocí I-link kabelu, budete si dokonce moct zastřílet každý na jedné obrazovce. Toto nevypadalo jako preview, že? Berte to tedy jako recenzi, protože SC2 právě vyšel, ale bohužel už není čas na stránkový přesun. díky za pochopení. Každopádně se vyvarujte jeho koupě. :-)

PLAYGAMES

PS2 Silent Scope 2

+ Celkem hezké pyrotechnické efekty a ucházející grafika. Pokud ale chcete kvalitu, sáhněte raději po Time Crisis 2.

− Jednoduchá a primitivní zbastlenina, která vydrží fakt krátkou dobu

Styl: Sportovní | Výrobce: Radical Entertainment | Vydání: Prosinec 2001 | Hráčů: 2

DARK SUMMIT

Snowboarding nebyl nikdy tak skvělý a tak akční jako ve hře Dark Summit. Tento klon sportovní jízdy a akční hry dává tušit, že se blíží něco velkého. Svým žánrem by šel pravděpodobně zařadit někam k Air Bladu. Ve hře totiž nepůjde jen o jízdu samotnou (jako je tomu například u THPS nebo MTV Snowboardingu), ale o plnění misí, které budou podbarveny příběhem, odvíjejícím se kolem sličné a krásné jezdkyně zvané Naya. Během hry tak budete plnit zhruba 45 různých disciplin. Na své si přijdou především milovníci akrobacie a kaskadérských kousků. Soupeřit budete celkem s pěti jezdci, které však budete moct ladit k obrazu svému.

Přitom právě triky budete ovládat hned třemi tlačítky najednou. Mezi základní patří samozřejmě grind, manual, a úchopové grab triky. Pomocí roztodivných kombinací bude vaše postava schopna vytvořit i speciální super triky. Bohužel je zde jeden větší problém s návrhem tratí. Ty jsou velmi rozlehlé a samozřejmě hodně rozvětvené. V takovýchto kolosech je potom velmi obtížné splnit více úkolů najednou, autoři tak dali do hry pouze čtyři tratě, které když budete chtít projet pouze od startu do cíle vzdušnou čarou, zaberou vám několik minut. Grafika hry je na standardní úrovni, sama o sobě pěkná, ale bohužel ničím neohromující, tak jí budiž aspoň přičteno k dobru, že běží naprosto plynule, i když se na obzoru mihne více objektů najednou.

PLAYGAMES

PS2 Dark Summit

+	−
Obsahuje dějovou linii a spoustu zajímavých disciplin.	Malý počet příliš velkých překombinovaných sjezdovek.

Styl: Survival horor | Výrobce: Digital Mayhem | Vydání: Únor 2002 | Hráčů: 1

RUN LIKE HELL

Vetřelci znovu útočí a to přímo na PlayStation 2. V minulém čísle jsme vám přiblížili dějovou linii příběhu, dnes je tedy řada na technickém zpracování.

Celou hrou se budete pohybovat v předrenderovaném prostředí, jak tomu bylo například u Resident Evila, či ParasiteEve. Hlavní hrdiny (i záporáky) tak uvidíte z pohledu třetí osoby. Hra bude disponovat dvěma módy, jeden pátrací – adventurní část a druhý, jak název napovídá zdrhací – RUN. Dokonce zde budou levely, ve kterých zdrhání bude přímo hlavní náplní. Ono taky mít za zády vetřelce není žádnej med. Řada vetřelců bude schopna vás zabít vyloženě skoro pohledem, těmto jedincům je třeba se vyhýbat velkým obloukem. K tomu, abyste neutekli příliš daleko, ale spíše rozklepali strachy bude znamenitě přispívat kamera a její dramaticko-hororové úhly záběrů. Je asi jasné, že světelné efekty nezůstanou pozadu a málokdy vám dají možnost, abyste se o přítomnosti cizích tvorů dozvěděli dříve, než je vyloženě nutno. To samozřejmě vetřelci moc dobře tuší a vědomě toho využívají. Umělá inteligence nepřátel zdá se býti na velmi vysoké úrovni (a ne, jak je tomu u Mumie recenzované v tomto čísle, kde jsem se skutečně rozčílil). Ale přeci jenom, ať je AI sebelepší, nepřítel je určen k likvidaci a zde se najde mnoho prostředků (brokovnice, útočná M-16 atd.), jak toho využít.

PLAYGAMES

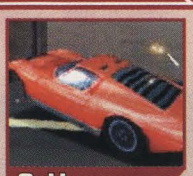
PS2 Run Like Hell

+	−
Snad konečně někdo vyrobí dokonalou hru na vetřelácké téma. I když zrovna v tuto dobu jim šlape a paty Alien: Colonial Marines	Škoda předrenderovaného pozadí. 3D akce by byla určitě dynamičtější a daleko sugestivnější.

PSX

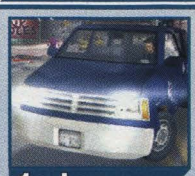
1.st

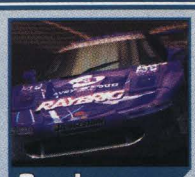
2.nd


3.th

1. Tony Hawk Pro Skater 3
2. Sheep, Dog and Wolf
3. Italian Job
4. Chrono Cross
5. Spider Man 2: Enter Electro
6. Final Fantasy IX
7. Alone in the Dark 4
8. WWF Smackdown! 2
9. X-Men Mutant Academy 2
10. World Scariest Police Chases

PS2


1.st

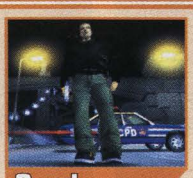

2.nd

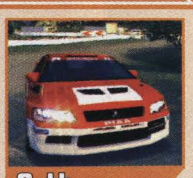
3.th

1. Grand Theft Auto 3
2. Gran Turismo 3: A-spec
3. Soul Reaver 2
4. Resident Evil: Code Veronika X
5. Tony Hawk pro Skater 3
6. F1 2001
7. Onimusha: Warlords
8. Project Eden
9. Time Crisis 2
10. FIFA 2002

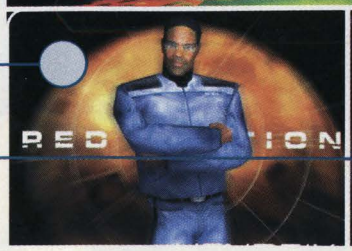
REDAKCE

1.st


2.nd

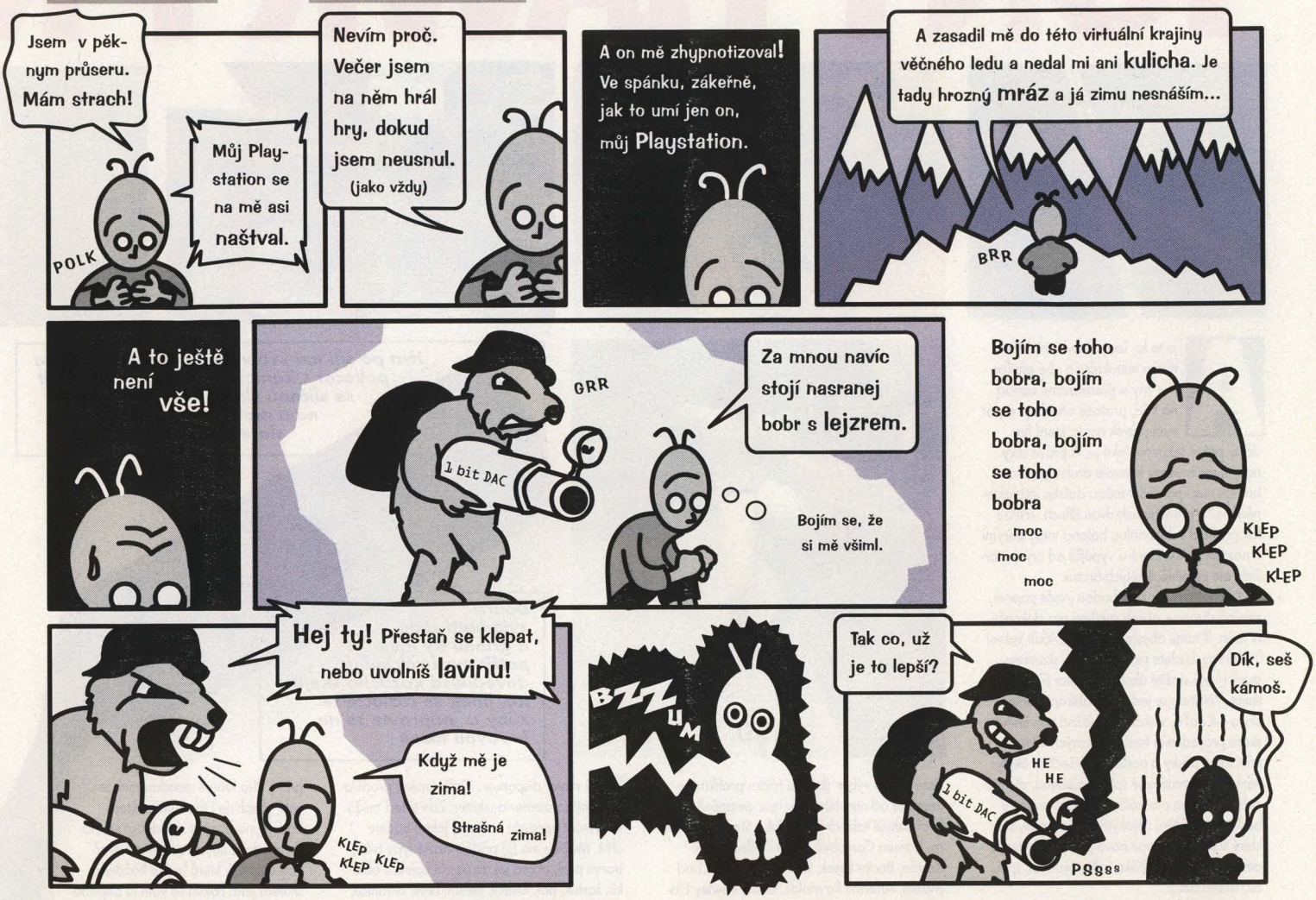

3.th

1. Soul Reaver 2
2. Grand Theft Auto 3
3. Gran Turismo 3: A-Spec
4. Silent Hill 2
5. Resident Evil: Code Veronica X
6. Red Faction
7. Chrono Cross
8. Bishi Bashi Special
9. Spy Hunter
10. Project Eden



KARU

Karu se bojí bobra



VŠEOBECNÝ QVÍÍÍÍZ O PŘEDPLATNÉ PLAYGAMES

Tak, a teď se ukažte co si z hromady her, kterou je zahrnut náš trh, pamatujete. Připravili jsme pro vás několik záludných otázek z různých herních oblastí, z kterých tři výherci získají roční předplatné našeho super ...

1) Jak se jmenuje největší záporák z X-Men
a) Magnum b) Magor
c) Magneto d) Matado

2) Jakou smrtí zemřel hlavní hrdina hry MediEvil
a) usekli mu čelist b) zasáhl ho blesk
c) udupali ho koně d) zasáhli ho šípem do oka

3) Podle které z těchto her nebyl natočen film
a) Mortal Combat b) Pong
c) Final Fantasy d) WingCommander

4) Jak se jmenuje hlavní hrdina hry Soul Reaver
a) Perier b) Uriel
c) Raziel d) Oriel

5) Kterou závodní trať nenajdete ve hře F1 2001
a) Goldstone b) Imola
c) Monte Carlo d) Monza

6) Jak se jmenuje hlavní hrdina hry Onimusha Warlords
a) Dukemonashi b) Samanosuke Akechi
c) Tacumaru d) Pokemonaschi Pichu

7) Jak se jmenuje největší záporák ve hře Final Fantasy VII
a) Sephiroth b) Emeralgoth
c) Elephant d) Seraphant

8) Jaké je pravé zaměstnání hrdiny gamesy Driver tvrďáka Tannera
a) závodní jezdec b) Agent NEODYNE
c) tajný policista d) kuchař - číšník

9) Jak se jmenuje vlk ze hry Sheep Dog'N'Wolf
a) Willie E. Coyote b) Sam
c) Ralph d) Yoshimitsu

10) Kterou z postav neobsahuje hra Tekken
a) Law b) Dawe
c) Eddie d) Paul

11) V kterém městě působí Spiderman
a) Istanbul City b) Liberty City
c) Gotham City d) New York City

12) K jaké čeledi draků patří drak ze hry Drakan
a) Drakus Flusatus b) Potvorus Maximus
c) Drakanus Drakus d) k žádné z možných

13) Jakého živočišného druhu je Jakův přítel Daxter ze hry Jak & Daxter
a) fretka b) morče
c) krtek d) medvěd

14) Čí syn je hlavní hrdina hry Grand Theft Auto 3
a) bosse Pietra b) Kolonela z Kentucky
c) dělníka Franka d) svého otce

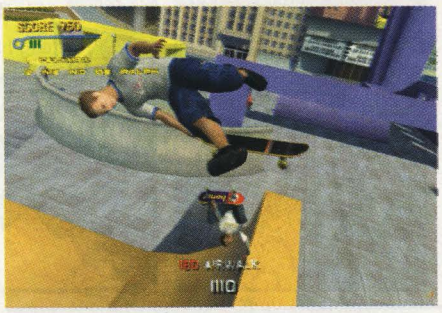
Jak & Daxter

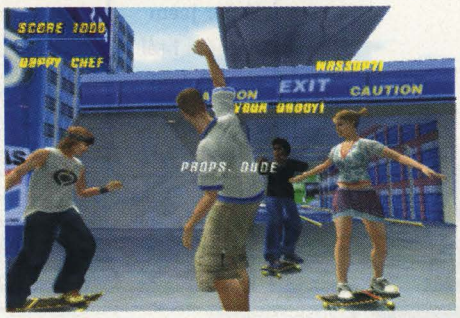
Zde zakroužkujte správné odpovědi a zašlete tento kupon na adresu redakce

VÝHERNÍ KUPON

1)	a	b	c	d	8)	a	b	c	d
2)	a	b	c	d	9)	a	b	c	d
3)	a	b	c	d	10)	a	b	c	d
4)	a	b	c	d	11)	a	b	c	d
5)	a	b	c	d	12)	a	b	c	d
6)	a	b	c	d	13)	a	b	c	d
7)	a	b	c	d	14)	a	b	c	d

TONY HAWK PR

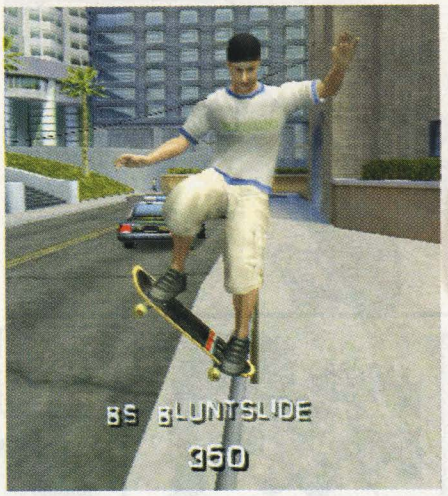




A je to tu, Tony Hawk přijíždí potřetí a tentokrát na obě platformy. My si představíme variaci na PS2, protože obsahuje o pár vychytávek navíc, které hru dělají právě takovou, jaká je. A právě díky novým možnostem konzole druhé generace budete moci projíždět města daleko interaktivnější než v předchozích dvou dílech. THPS3 tak přichází s dokonalou balancí mezi starými a novými prvky, které si vypůjčil od svých starších, ale neméně skvělých bratrů.

Pro ty, kteří s Tonym budou jezdit poprvé, stručně shrneme obsah snažení pro dokončení arén. K tomu abyste úspěšně zvládli jednotlivé arény, budete muset se svým skaterem splnit různě složité úkoly v drsném časovém limitu. Většinou se jedná o sesbírání písmen slova S-K-A-T-E, získání co možná největšího skóre provedením komplikovaných triků, získání tajné pásky a podobně. Všechny úkoly nemusíte samozřejmě splnit najednou, ale můžete je brát na přeskáčku. Za vaše snažení budete odměněni nějakým tím penízem, za který si můžete koupit nová prkna, či vylepšit atributy vašeho skejťáka (ollie, manual, spin, air, speed atd.).

A co je tedy v THPS3 nového? Vezměme to tedy od skaterů samotných. Jako vždy budete mít na výběr slušnou řádku profíků. Seznam se od minulého dílu moc nezměnil a stále obsahuje taková jména jako Steve Caballero, Kareen Campbell, Rune Glifberg, Eric Koston, Bucky Lasek, Rodney Mullen, Chad Muska, Andrew Raynolds, Geoff Rowley Elissa Streamer, Jamie Thomas a samozřejmě Tony Hawk. Bohužel Boba Burnquista, který v minulých dvou dílech zaprodal svou duši Konami nahradil Bam Margera. Nikdo není nenahraditelný. Každý se samozřejmě nějak od druhých liší, a tak záleží jenom na vás, jestli dáváte přednost vysokým skokům před dlouhými grindy a s tím spojené speciální triky, kterými každý skater disponuje. Další změnu prodělalo meníčko create-a-skater. Zde si teď můžete vytvořit opravdu postavu, jakou budete chtít. Můžete mu (jí) přidělit různé typy tváří, barvu pleti, obléci jej do pestré kolekce oblek, šortek, bot, fuseklí, helem, brýlí, chráničů, čepic, hodinek, náramků a tetování. Akorát by mně zajímalo, jestli by plnou výbavu fakt uvezl. :-)



Jak je vidět už z pouhých screenů, upgrade zaznamenáte i na provedení levelů. Některé odpovídají skutečným skate parkům jako Skater Island nebo skate park na Rhodosu, jiné lokace slouží spíše pro dokonalé vyžití streeťákům, kteří nyní mohou brázdit ulicemi Los Angeles plného aut a chodců, jež budou mít zajisté plno narážek na výsledky vašeho počínání. V některých levelech budou úkoly rozděleny na dvě části, jako například na letišti, kde nejprve budete muset doručit letenky od vchodu až k letadlu. Nejprve je nutno je všechny posbírat a pak je doručit k odletovému stanovišti. Každý level má také specifický trikový úkol, který dokážete jen s jedním z vybraných skaterů. Takže zatímco s jedním můžete provést cannonbal přes trubku, s druhým stačí provést 50-50 grind. Hra kromě standardních levelů obsahuje i tři soutěže, které budete muset opět zvládnout na zlatou medaili, abyste získali závěrečnou animaci, která je pro každého skatera jiná. Pokud se vám to nepodaří, nezoufejte, tentokrát vás za úspěšné dokončení každého levelu autoři odmění menší dějovou animací už v průběhu hry. Samotný engine hry je až překvapivě kvalitní, hra je navržená pro rychlost 60 fps a musím říci, že je to skutečně poznat. Rozsáhlé levely vypadají skvěle v popředí i v dálce. Zvláště povedené je i provedení vykreslování horizontu, které se nemusí halit do žádné mlhy a podobných efektů pro ušetření výpočtového času. Textury jsou krásně barevné, obsahující často všem známá loga skaterů. Postavy samotné jsou daleko lépe animované, než tomu bylo v dílech předchozích, při tricích otáčí boky, pohybují hlavou a vůbec vypadají celkově realističtěji. Zde je nutné říci, že THPS3 rozhodně není žádným simulátó-

Hra po síti má své výhody. Můžete si třeba pokecat s kámošem, nebo se seznámit se sličnou skaterkou. A pak se jenom modlit, aby vás neroznesla v duelu.

Dobré zvládnutí slidů a grindů by mělo patřit mezi základní dovednosti každého skejťáka, jinak se rozlučte se zuby a připravte se na krvavou lázeň

Styl: Sport | Výrobce: Neversoft | Vydání: v prodeji | Hráčů: 2- X | Memory karta: 250kb

O SKATER 3

Jestli mi to teďkon podklouzne, tak nevím, co mi vtěch kalhotech zbude za kaši. Lepší nepokoušet štěstí.

rem skatera. Většina triků je silně překombinovaná a ve skutečnosti neproveditelná. Většina se vám na první pokus nepovede ani ve hře, a tak nejednou zanecháte na zemi krvavou skvrnu, která však tentokrát nezmizí. To se pak až divíte, jak je ve skate parcích červeno.

Tony Hawk však nabízí více než jenom ježdění po parcích. A to v podobě dnes již kvalitního multiplayeru. Vedle klasického trick-ataku je zde i volba grafitti, kde musíte přebarvit co možná největší plochu území dříve než váš oponent. Pak je zde klasický deathmatch, který spočívá v kolizi hráčů narážejících do sebe, kdy vyhrává ten, kdo má větší rychlost. Ovšem největší libůstkou je hra po síti. Hra podporuje přímo USB modem a USB ethernetové adaptéry. K dispozici je klasický IP Gateway s DNS informacemi potřebnými k telefonickému připojení. Pro síť lze použít klasický DHCP script. Hra využívá Standardního PC modelu pro připojování na síť pomocí serveru, takže by neměl být zas takový problém dokonce i v našich končinách se připojit (mít ten modem). Ozvučení hry je opět lepší než dříve. Jízda přes různé povrchy vydává jiný zvuk, lidé v Kanadě na vás křičí s kanadským přízvukem a soundtracky doprovázející hru jsou opět výtečné v zastoupení Rolins Bandu, Motorheadu, CKY, Alien Ant Farm, Homosapien, Xzibit atd. Tony Hawk je prostě zase o kousek lepší než jeho předchůdci. I když antialiasing na některých místech trochu pokulhává, pořád ještě se jedná o jednu z nejlépe propracovaných her pro PS2.

Stoky

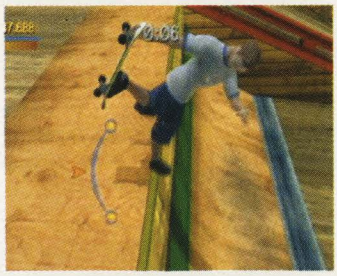
PLAYGAMES

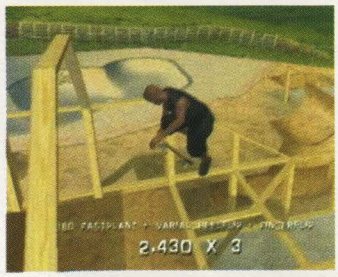
Tony Hawk Pro Skater 3 | PS2 | EXTRA HIT!!!

Výborná sportovní hra, která v pohodě strčí do kapsy oba své předchůdce. Dokonce podporuje hru po síti a telefonní připojení. BOMBA!

GRAFIKA: ■■■■■
ZVUK: ■■■■□
HRATELNOST: ■■■■■

Z JEDNÉ KRVE: *Trasher* - ■■■ *Tony Hawk Pro Skater 2* - ■■■■■





SOUL

Roztrhán, zničen a proklet. Jediné, co zbylo, je pouze groteskní stín jeho dávné slávy. Raziel vyzdvižen z hlubin zatracení, znovu povstává, aby živen pomstou vůči Kainovi, svému druhému „otci" konečně zjistil, jak se věci mají. Jak ironické, ještě před pár stoletími byl jeden z nejlepších Sarafanových stoupenců bojujících proti vampírům. Bohužel neúspěšně. Kain už byl tak mocný, že zlikvidoval zbytky Sarafanů bez větších obtíží. A přitom právě on sám měl kdysi volbu a mohl zachránit svět Nosgoth z rukou zkorumpovaných čarodějů. Místo toho byl sám hladový po moci a uvrhl na Nosgoth staletí destrukce. Přivedl zpět k životu své nepřátele, tentokrát však na stranu temnot a udělal z nich své vévody, kteří mu pomáhali řídit tento zpustošený zbytek země. Ale Raziel ho ve své dokonalosti předčil, což Kaina urazilo a nechal jej svrhnout svými vlastními bratry do Jezera Mrtvých. Tam dostal Raziel další šanci, tentokrát jako Soul Reaver, vykonat svou pomstu a definitivně zbavit svět Kaina a jeho stoupenců.

Tak toto byl stručný úryvek z toho, co se stalo v minulém díle epického příběhu o temných vládcích Nosgothu. Nyní se spousta tajemných okolností objasní, a věřte, že příběh vás nenechá ani na chvíli vydechnout. Protože právě dokonalost a propletenost příběhu udělala už v minulém díle z akční plošinkovky legendu na PS One. Druhý díl přímo navazuje na první, kdy se Kain i Raziel nacházejí v Moebiusově Chronoplast komnatě. Po vášnivém rozhovoru Kain absolvuje skok do časového portálu. Raziel musí následovat Kaina do různých časových období Nosgothské historie a zastavit ho, než zničí vše, co mu přijde do cesty. Raziel se tak dozví více o své minulosti, ještě před tím, než byl vzkříšen a proměněn ve vampíra i se svými bratry. A vy se tak dozvíte, jak to vlastně všechno bylo.

Příběh hezký, vyprávění pěkné, ale jak to vlastně všechno dohromady vypadá vizuálně? Je asi předem jasné, že od Soul Reavera 2 nelze očekávat to, co přinesl díl první na PSX. Ono by asi bylo těžké hned po roce vymáčknout z konzole nové generace maximum, ale na druhou stranu, Soul Reaver 2 není pouze jednička ve vyšším rozlišení. Naopak, vypadá velice zdařile, jakmile proniknete pod temný povrch této hry, zjistíte, že prostředí, v kterém se ocitáte je zřetelně jiné, než to, na které jste byli zvyklí. Je zde přirozeně živo, najdete zde velmi bohatou faunu. V chrámech se poflakují myši, v močálech podivné vážky, žáby a podobně. Gotická architektura měst je oproti prvnímu dílu také o pěkný kus vpředu, dokonalé osvětlení a vodní efekty. Ale abychom zas moc nepřechválili, PS2 by určitě zvládl i více, přece jenom nejde o hru, kde je nutno propočítávat tuny

Kain stejně jako Raziel prodělal od prvního dílu spoustu plastik – facelifting nevyjímaje, Raziel – čelisťo odstraning

Raziel si zřejmě pěstuje nový fetish a to vysedávání na stromech. Nezbývá nic jiného, než popřát hodně štěstí!

REAVER 2

Epický příběh o krutém vládci světa Nosgoth a jeho vzpurném poddaném, který předčil schopnosti svého pána a tím na sebe uvrhl jeho hněv ještě nekončí. Ba co více, v druhém díle této vampírské ságy sice odhalíte co se skrývá za genocidou vampírů, ale historie Nosgothu sahá dále, než si kdokoli z vás dokáže představit.

Gotické chrámy, pro každého architekta radost pohledět

protivníků viz Devil May Cry. Raziel stejně jako v díle předchozím bude mít možnost volně přecházet z materiálního světa do spektrálního, na čemž je založeno velké množství puzzlů. Ty jsou tentokrát ještě vychytanější a rozhodně se neomezují jen a pouze na hlavolamy s bednami a kvádry. Nahrávání lokací ani nepostřehnete, protože si je hra opět chytře dohrává již v průběhu, ostatně, tak by to mělo být snad již u všech her, pořád mi nejde do hlavy proč na to třeba Capcom ještě nepřišel, ale nebudu se zbytečně rozčilovat. Kamera pracuje opět výtečně, nepřekáží a hlavně zabírá jen to, co má. Hra běží krásně hladce a rozhodně se nikde nezadrhne jako třeba Project Eden (na str. 44). Ovládání doznalo menších změn a to zejména v autotargetingu, který je teď už i vizuálně ztvárněn malým červeným kruhem pod nepřítelem. Další změnou jsou dvě útočná tlačítka, jedno pro rychlejší útok a druhé pro tvrdší, ale podstatně pomalejší útok. Ale pokud si myslíte, že jasným použitím drsnějšího útoku lehce skolíte kohokoliv, mýlíte se. Umělá inteligence nepřátel také povýšila (přirozená evoluce i u záporáků), a tak vám kolikrát ruce a nohy nebudou stačit. Pro teto případ je zde opět skvělý meč Soulreaver :-).

Co se ovšem povedlo perfektně, je ozvučení a hudba. Profesionální dabing je tu cítit na každém rohu (a nemyslím tím, že by si dabeři nečistili zuby). Už jen a pouze podle hlasu si vybavíte celou postavu i s charakterovými vlastnostmi a to ani nemusíte moc přemýšlet, kdo to vlastně je. Hudba nezklame ani tentokrát a řekl bych, že patří mezi to nejlepší, co kdy na PS2 uslyšíte. Ale třeba moc chválím, ostatně, co jiného můžete čekat od někoho, kdo si pouští soundtrack z prvního dílu každý večer na dobrou noc.

Jedna z věcí, která může někoho zklamat je délka hry. Ta je zhruba o čtyři hodiny kratší, než délka předchůdce. Celou hru SR2 lze úspěšně projít zhruba za 12-14 hodin. Jako jistou satisfakci za koupi hry, se vám autoři odvděčí trailerem na Blood Omena 2, nějakým tím Making of ... a veselými historkami z natáčení.

>>> Warning - dále číst pouze na vlastní nebezpečí<<<

Jediné výraznější mínus bych možná vyčetl autorům za opětovný výsměch hráčům. Je jasné, že ze světa Nosgoth hodlají vytěžit opravdu maximum a jde jim to opravdu výtečně. Bohužel po dohrání budete mít v hlavě ještě větší zmatek, než před tím. Odpovědi na vaše otázky budou sice zodpovězeny, ale noví brouci budou také nasazeni, a to v daleko větší míře. A jestli čekáte nějaké bombastické dramatické zakončení, vzpomeňte si na díl první. Přece jenom vyprávění historie tisíc let staré se nevejde jenom do dvou dílů. Možná, že jisté mezery vyplní i připravovaný Blood Omen 2, do té doby si zkuste osvěžit paměť a zahrajte si všechny díly od začátku, jako menší přípravu a osvěžení historických dat.

Stoky

RADY CHYTREJCH

Nabodávání a jiné libůstky

Soul Reaver 2 se rozhodně nenechává zahanbit svým předchůdcem a stojí si i nadále za svým. Nabodávat lze opět skoro každého, jak je vidět ze screenshotu. Naproti tomu u bitev s Bossákama nebudete potřebovat žádné speciální dovednosti, a tak je klidně můžete zmasakrovat třeba holou rukou

PLAYGAMES

Soul Reaver 2	PS2	EXTRA HIT!!!
Jedna z mála her, kterou bych si pořídil už jenom kvůli příběhu. To že má vynikající atmosféru a skvělou hudbu z ní dělá naprostou bombu.		GRAFIKA: ■■■■□ ZVUK: ■■■■■ HRATELNOST: ■■■■■

Z JEDNÉ KRVE: L.O.K. – Soul Reaver - ■■■■■ Tomb Raider 4 - ■■■■

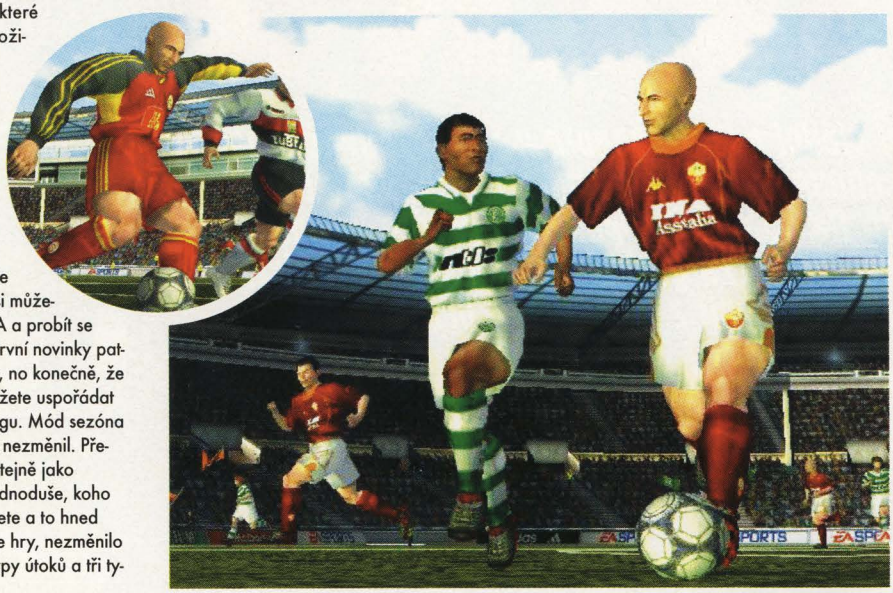
Styl: Sport | Výrobce: Electronic Arts | Vydání: v prodeji | Hráčů: 2

FIFA 2002

Fanouškové elektronického fotbalu se konečně dočkali. V Electronic Arts se rozhodně nenechali zahanbit a přidali do nového fotbálku pěknou řádku fungl nových vychytávek, které vám dají ten opravdový požitek ze hry.

Už na hlavním menu jsou vidět jisté změny. Je zde například možnost kvalifikace na Mistrovství světa v evropské kvalifikaci, japonské, korejské, severoamerické atd., ovšem na Mistrovství světa 2002 můžete zapomenout, to zde prostě není. :-(Místo toho si můžete zahrát třeba pohár UEFA a probít se tak skrz ligu mistrů. Mezi první novinky patří tvorba vlastního mužstva, no konečně, že jim to ale trvalo, s nímž můžete uspořádat vlastní turnaj, nebo celou ligu. Mód sezóna se oproti roku 2001 vůbec nezměnil. Přestupy v lize jsou vyřešeny stejně jako v předchozím díle velice jednoduše, koho chcete, toho prostě dostanete a to hned (nuda). Co se týče strategie hry, nezměnilo se vůbec nic, jsou zde tři typy útoků a tři typy obrany, toť vše.

Nyní se konečně dostáváme k tomu nejdůležitějšímu – zápasu. Autoři slíbili nový systém přihrávek a slib dodrželi. Přihrávání je teď mnohem těžší, ale zato umožňuje více variant, jak překonat soupeřovu obranu. Předně už musíte sami určovat sílu, s jakou hráč do míče kopne. Čím déle tlačítko pro nahrávku držíte, tím dále balón poletí.



Navíc už musíte i určit směr letu míče (na rozdíl od předchozích dílu, kdy stačilo zmáčknout klávesu a přihrávka automaticky našla svého adresáta). Hráči vám sami nabíhají do šancí, abyste měli přihrávání lehčí. Což umožňuje provádět pěkné akce a dokonale si tak vychutnat ten pravý fotbalový zážitek.

PLAYGAMES

Fifa 2002 PS2

Zase o něco lepší než minulý rok. Graficky velice uspokojivá hra, obsahující spoustu vychytávek.

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

Z JEDNÉ KRVE: Fifa 2001 - ■ ■ ■ ■ ISS Pro Evolution - ■ ■ ■ ■ ■

Styl: Akční | Výrobce: Climax Graphics | Vydání: v prodeji | Hráčů: 1 | Memory karta: 1 blok

POWER RANGERS: LIGHTSPEED RESCUE

Kdo aspoň jednou v životě viděl jakýkoliv díl televizního seriálu Strážci vesmíru a vydržel koukat aspoň malou chvilku, bude mu asi jasné, jaká hra Power Rangers asi bude. Přeci jenom, když vzniká hra podle strašného scénáře úděsného seriálu, nemůže z toho vzejít nic dobrého. Což autorům zřejmě uniklo, nebo to byl přímo jejich záměr, jak mučit nevinné hráče a deformovat tak lidstvo přímo u televizních obrazovek. Ve hře stejně jako ve filmu budete zachraňovat Zemi od zlých monster (tedy i formeláků) předpotopního charakteru. K tomu vám bude pomáhat síla Zordu a možný morphing do stvoření, ne zrovna nepodobných transformerům. Budete moci také využívat vozidlo Strážců pro rychlý přesun jednotek, přičemž se úhel pohledu na věc zcela změní do první osoby. Hra vás bude provázet 30 levely, které úspěšně projít dá celkem fušku. Podobně jako ve filmu, budete zachraňovat civilní obyvatelstvo od útoků menších monster, vypadajících přesně tak, jak si je pamatujete ze seriálu, sbírat různé power-up věcičky a hrát neuvěřitelné množství miniher.

O grafickém zpracování snad nemá cenu ani mluvit. Stejně jako originál za moc nestojí. Jedinou útěchou může být ten fakt, že hra se ani při větším výskytu formeláků nijak netrhá, ani neprovádí žádné jiné zakázané kousky. Občas se sice snaží donutit šedivou skříňku morfovat na černou, o generaci lepší, ale na to bohužel ani síla milionu Zordů nestačí. Co říci závěrem? Proboha hlavně to nekupujte!

PLAYGAMES

Power Rangers: Lightspeed Rescue

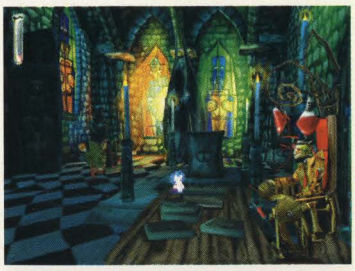
Tak tomu říkám hustá hra. Udělat hru podle strašné předlohy se stupidním dějem musí být hotová sebevražda. A přesto...

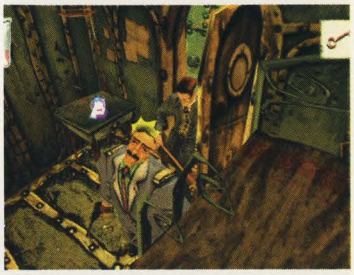
GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

Z JEDNÉ KRVE: Nic takto zvráceného snad v evropských zemí už neexistuje!

Styl: Akční–Adventura | Výrobce: Cross | Vydání: Prosinec 2001 | Hráčů: 1

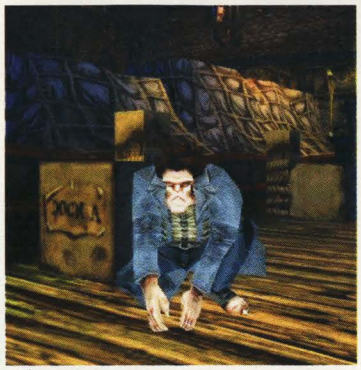
JEKYLL& HYDE





Tato akční-adventura na motivy klasické hororové novely Roberta Louise Stevensona vás zavede do Londýna roku 1890. Dcera doktora Jeckylla byla unesena jedním z jeho pacientů a vám nezbývá nic jiného, než ji zachránit. Hru si budete prožívat/užívat přímo v kůži Mr. Jeckylla a jeho druhého já, Mr. Hyda. Ať žijí schizofrenici – hra začíná!

Když si to tak teoreticky vezmeme, základní schopnosti obou postav jsou vcelku stejné. Chození, běhání, skákání, to vše zvládne Jeckyll i Hyde, ale zatímco pan doktor dokáže manipulovat věcmi, sbírat je do inventoráře a používat přitom i hlavu, pan Hyde musí většinou spoléhat jen a pouze na svou brutální sílu. Je to primitivní, ale většinou také jediný způsob, jak se dostat přes překážku. Kdyby se člověk v pohodě mohl přeměnit podle toho, jak potřebuje, bylo by to fajn. Bohužel hra si sama diktuje, kdy budete moci morfovat nebo ne. prostředí ve kterém se budete pohybovat je plně 3D, přičemž postavy, které ovládáte budou mít kameru přavážně za zády, přesně tak, jak by měly být, abyste veškeré dění na obrazovce v pohodě stihli vnímat. Bohužel kamera si často bere dovolenou, a tak se zapmíná buď za tou nebo ono zdí, což vás mnohdy bude stát život. pak už jenom nadáváte a nadáváte...



Jinak celkové grafické zpracování je na poměrně slušné úrovni. Ale rozhodně nebudete rozhozeni počtem polygonů, nebo miliony speciálních efektů. Celkový grafický dojem by se dal spíše přirovnat ke komiksu. Ručně kreslené textury a zhroucená persperktiva dají prostředí celkem slušnou hororovou atmosféru. Pokud jde o hratelnost, hra je možná až příliš těžká a přitom disponuje základními technickými chybami (viz. kamera), díky jimž se momenty stává téměř nehratelnou. Prostě a jednoduše do kvalitní adventury má ještě daleko, je zde spousta věcí, které ještě potřebují doladit.

PLAYGAMES

Jeckyll & Hyde PS2

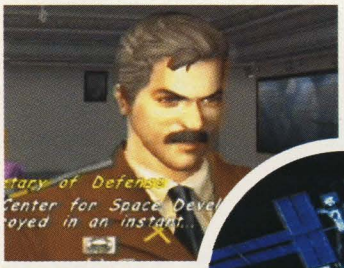
Celkem normální adventura, která vyniká akorát svojí ručně kreslenou grafikou. Bohužel hra obsahuje spoustu chyb, které jsou neodpustitelné.

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

Z JEDNÉ KRVE: *Broken Sword* - *Discworld Noir* -

Styl: Akční | Výrobce: KOEI | Vydání: v prodeji | Hráčů: 1

WINBACK



Centrum pro Vesmírný výzkumu bylo neočekávaně zasaženo silovým energetickým paprskem. Na místě, kde předtím stálo, je nyní jen spálená zem. Za tímto aktem vězí tajemná teroristická skupina Crying Lions, která má nyní přístup do Gulfu, což je tajná strategická zbraň pohybující se jako satelit na oběžné dráze Země. Teroristé neznají slitování a hodlají jej bez váhání použít. Proto je proti nim vyslána S.C.A.T. s hlavní postavou Jeanem – Lucem Cougarem, bývalým členem SWATu, za kterého budete hrát právě vy.

A udolat tuto bandu teroristů nebude žádná legrace. Vaše postava se totiž neuvěřitelně blbě ovládá. Překombinované ovládání vám nedá sebemenší šanci na rychlou odvetu, a tak jediné co celou hru budete dělat jen to, že se budete schovávat za rohy, bedny a barely a střílet protivníky ze zálohy – neboli využívat techniky ukryj se a střílej, tolik známé z Time Crisis. Jenže tohle kruci není žádná arkádová střílečka, ale akční hra, od které čekám trochu víc, než jenom vykukování spoza beden a rozhlížení se, jestli mě někdo nešimrá bajonetem za ušima. Příběh je rozčleněn do 31 misí, z nichž má každá zhruba v polovině checkpoint. Jediné co se hře nedá vytknout je skvělý tutorial, bez kterého byste asi ani neměli chodit. Chůze je vlastně taky věc sama pro sebe. Nevím, jestli jsou autoři i testeři slepí, ale postava chodí jak robot. Ale proč sakra, vždyť takový nedostatek musí praštit do oka již při prvním hraní a je nesmysl, aby se někdo z milion členného týmu neozval a neřekl, vždyť chodí, jako kdyby si nadělal do kalhot. Bohužel nejde jenom o ty kalhoty. Těmi to pouze začíná. celá hra potom působí velmi nedotaženě. Je to stejné, jako když si půjčíte Béčkový film, na první pohled je vidět, že je to prostě Béčko. A Winbacka nezachrání ani jeho dobrá grafika, která má taky své mouchy. A to hlavně v kameře. Ta stojí na místě jak trubka, zadrhává se úplně za všechno, prostě to vypadá, jako by byla podplacená nepřáteli a všechny se je snažila vůbec neukázat. Pak jste nuceni neustále ji manuálně stylovat, což je neúnosné, protože byste museli být chobotnatka nebo nějaké jiné stvoření. Hudební stránka věci stojí také za dvě věci. Pár samplů výbuchů a nějaká ta stereotypní hudba na atmosféře nijak nepřidá. Operation Winback se prostě snaží mermomocí vypadat jak Metal Gear Solid, ale vůbec mu to nejde a ještě k tomu je to pěkně vidět na hodně velkou dálku.

PLAYGAMES

Winback PS2

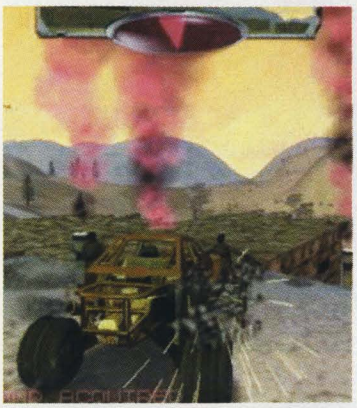
Ubohá napodobenina Metal Gearu, která mu nesahá ani po kotíky. Disponuje dokonce takovými chybami, že neujdete krok, abyste nebyli dezorientováni.

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

Z JEDNÉ KRVE: *Metal Gear Solid* - *Extermination* -

Styl: Závodní | Výrobce: Rockstar | Vydání: v prodeji | Hráčů: 1

SMUGLERS RUN 2



Docela by mě zajímalo, proč vlastně některé hry vznikají. Jistě, hlavním důvodem jsou samozřejmě peníze, takže postavme dotaz jinak. Proč si kupovat pořád stejné hry? Těžko říct. Pravděpodobně to ale vědí hošani z Rockstar Games, když dokázali vyprodukovat titul jako je tento. Přiznejme si na rovinu, Smuggler's Run nepřináší vůbec nic. Přestože se v průběhu hry setkáte s jakýmsi příběhovým pozadím, nedokáže tato skutečnost zakrýt smutný fakt, že hra je v podstatě pouze o jízdě od jednoho kouřového signálu ke druhému. A to je asi tak vše. Několik zpestřujících misí, kdy je úkolem něco jiného než závody mezi táboráky, na tom nemůže změnit zhola nic. Takže ve výsledku se proháníte po nekonečných asijských stepích v jednom z terénních vozítek, což může v jednu chvíli být docela zábava, ale po patnácti v podstatě identických misích si uvědomíte, že vás to už delší dobu docela nebaví.

Navíc jsem se při pohledu na screenshoty na obalu hry očekával docela slušné grafické provedení, které se samozřejmě nekonalo. Na autech jsem nezpozoroval absolutně nic zvláštního a na okolní stepi už vůbec nic, částečně i proto, že na stepi není co zkazit :-). Nicméně aspoň bych očekával, že pří jízdě se místy aspoň zapráší od kol nebo zakouří od výfuku. K tomu si připočtěte naprosto zmatené a nerealistické chování vašich protivníků a máte tady propadák jako vyšitý, se kterým v podstatě už nelze nic udělat. Nahoru tento titul vyzdvihují jen docela dobře vyvedené FMV sekvence mezi misemi a celková překvapivě vysoká úroveň hratelnosti. Ale co naplat, hraje se to sice výborně, ale je to tak jednotvárné, že vás to po pár chvílích přestane bavit.

PLAYGAMES

Smuggler's Run 2 PS2

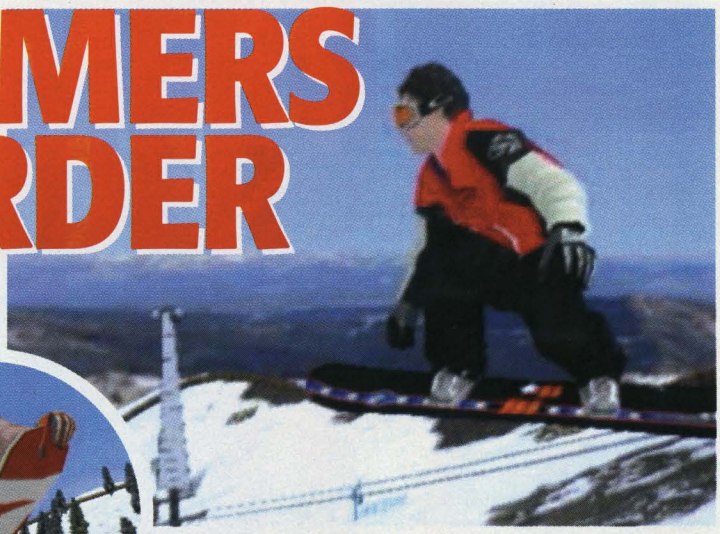
Docela hratelný podprůměr = vyhozené peníze a ztráta času. Vřele vám doporučujeme tuto hru nekupovat.

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

Z JEDNÉ KRVE: *Driver 2* - *Need for Speed 3* -

Styl: Sport | Výrobce: Dearsoft. | Vydání: v prodeji | Hráčů: 2

SHAUN PALMERS SNOWBOARDER



Zima je tu a s ní i nová kolekce her s tématikou zimních sportů, přičemž právě Shaun Palmers Snowboarder stojí za to, abychom se o něm zmínili. Hra vychází z konceptu Tonyho Hawka, kterého se víceméně podařilo umístit do horského prostředí. Veškeré tratě jsou doslova obšlehnuty podle skutečných sjezdovek v Kirkwoodu, Squaw Valley atd. Během sjezdu budete muset provést veliké množství triků, za které budete hodnoceni. Na každé trati na vás čeká celkem devět úkolů jako je rozbití cedulí se zákazem snowboardování, přeskoky ramp, či sběr tajných ikon sponzorů. K dispozici budete mít podobně jako u skatových her triky typu grab, flip a grind, které budete moci libovolně kombinovat a vykouzlit tak neuvěřitelná komba. Engine hry je velice rychlý a nemá sebemenší potíže s vykreslováním jemného prostředí, možná díky tomu, že je převážně tvořeno právě bílou barvou. To je prostě výhoda zimních her. Postavy jsou až překvapivě dobře animované i modelované, dalo by se říci, že i předčí ty z THPS3. Při závodech je použito spousta klimatických efektů, jako mlha, husté sněžení, vítr a podobně.

Zvuková stránka věci je na celkem dobré úrovni. Svist vašeho prkna je velice věrný skutečnosti, stejně jako soundtracky skupin, které určitě všichni snowboarďáci rychle poznají (Static X, Alien Ant Farm, Papa Roach, Pantera a pod.). Takže, jestli se zrovna nenacházíte na horách, neváhejte a nažhavte aspoň PS2 a hurá na to!

PLAYGAMES

Shaun Palmers Pro Snowboarder PS2

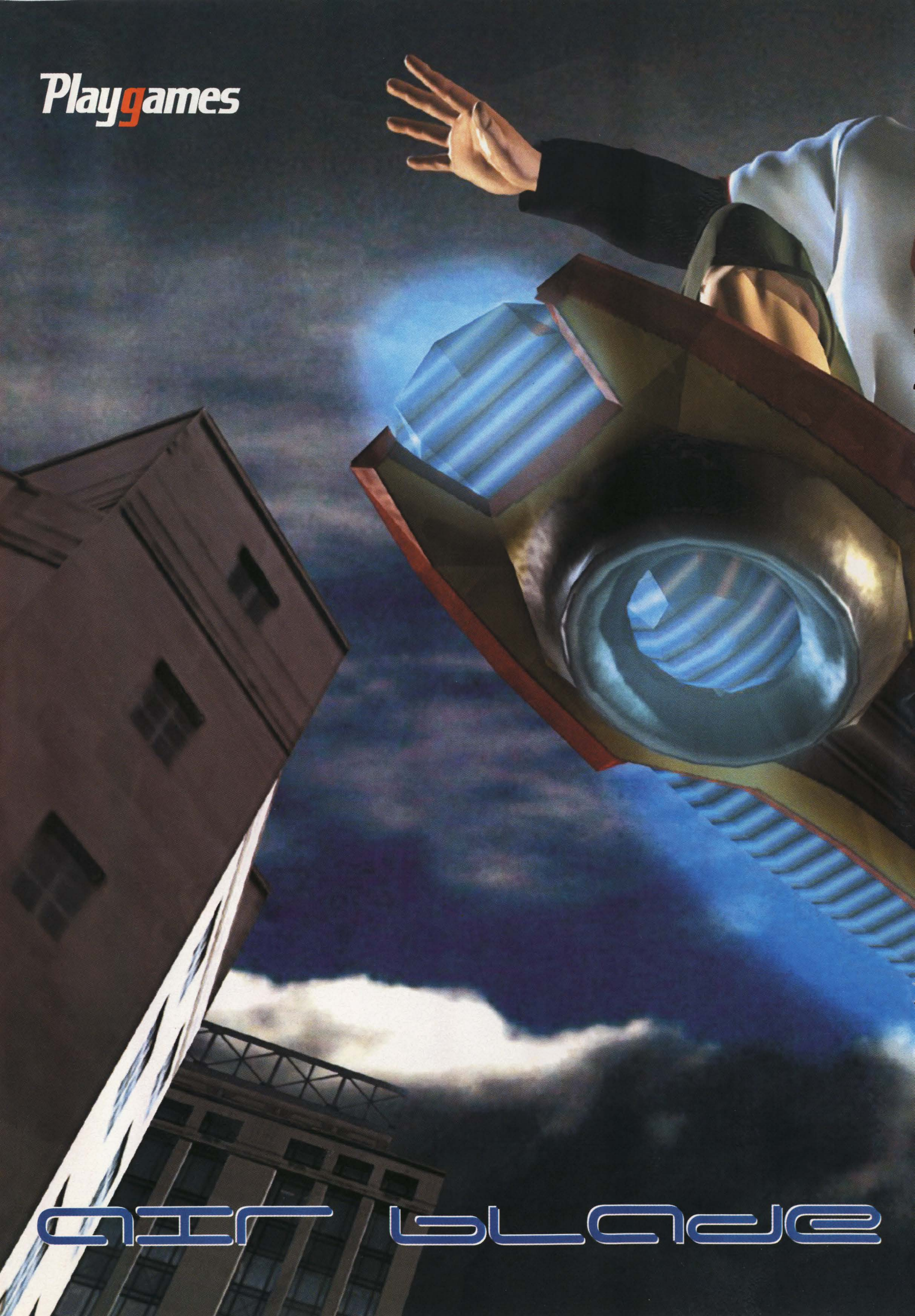
Celkem slušná hra na odreagování, která jede ve stopách Tonyho Hawka. Ale originál je originál, co si budeme nalhávat.

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

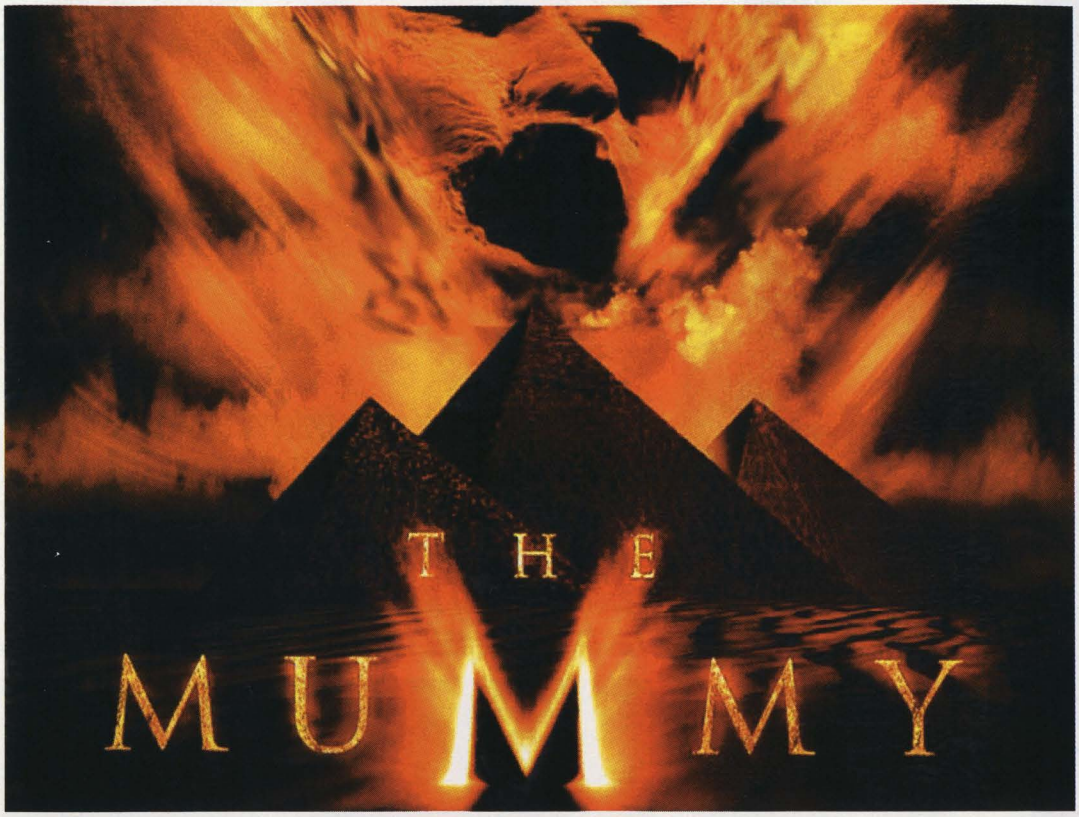
Z JEDNÉ KRVE: *MTV Snowboarding* -

Legion: Legend of Excalibur

Playgames


Playgames
AIR BLADE

Styl: Akční | Výrobce: Blitz Games | Vydání: v prodeji | Hráčů: 1 | Memory karta: 175kb



RADY CHYTREJCH

Jděte radši na film

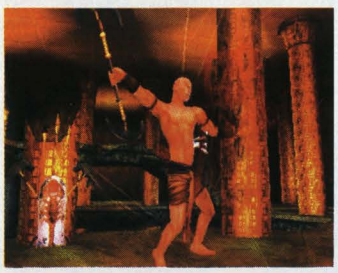
Jediné, co vám můžeme doporučit je, abyste se vyvarovali koupě této hry a radši si místo toho zašli za ty samé peníze dvacetkrát na film. Za prvé bude mít hezčí grafiku :-) a za druhé se budete asi milionkrát víc bavit.

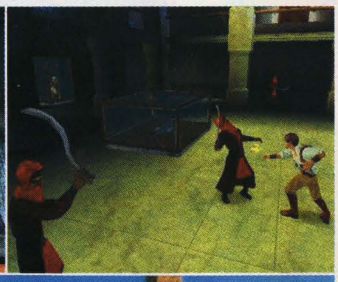
THE MUMMY RETURNS

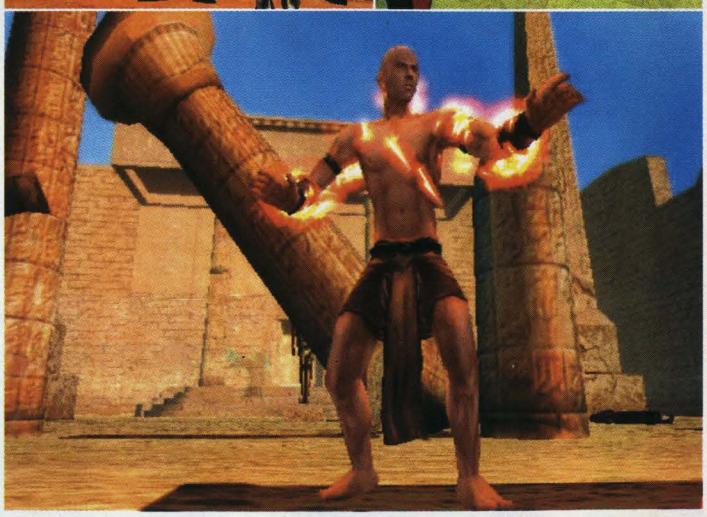
Myslím, že někdy v minulém čísle jsme rozebírali ožehavou tématiku výroby her podle filmu a došli jsme k závěru, že dobrých her podle filmové předlohy je poskrovnu. Co také čekat od hry, která se objeví záhy po premiéře filmu. Většinou je to narychlo udělaný paskvil, na který se výrobci snaží nabalit ještě z kina natěšené diváky a vymámit z nich těžký peníz, aby záhy přišli na to, že by bylo lepší a levnější jít se radši někam opít. Naštěstí jsme tady my, kteří občas nějakou tu hru hrajeme a rádi poradíme, jestli to stojí nebo nestojí za to. Nebudeme to dlouho natahovat a v případě Mumie vyřkneme verdikt ještě před soudem – NESTOJÍ. Já osobně bych za tuto hru 18 stovek nedal a nedal bych za ní ani desetkrát méně.

Po vzoru Tomb Raidera sledujete celé dění na obrazovce z pohledu třetí osoby v celkem pěkném detailním 3D prostředí. Engine hry je pohodový, vše se animuje velice hladce, textury nevypadávají a speciální efekty v podobě plamenů a podobně jsou velmi působivé. To je ovšem tak všechno. Kamera samotná je velice nešikovná. Kolikrát se prostě zasekne v předchozí místnosti a vy nevidíte co se děje. Příběh hry přesně kopíruje film, takže asi nemá cenu se jím zde zabývat. Výhodou proti filmu je to, že si můžete zahrát jak za kladnou, tak i za zápornou stranu. Bohužel, tak jako tak je celkem jedno za koho hrajete, protože vaši protivníci budou vždy maximálně tupí. Ale to takovým způsobem, že jsem to ještě neviděl. Když vás náhodou spatří a přiběhnou k vám, kolikrát se do vás ani netrefí. A to, i když stojíte na místě a nic neděláte. Naopak vám stačí, abyste se stisknuli tlačítko útoku a je jedno, jak zrovna stojíte. Buďto se do nepřítele trefíte, nebo ho prostě sejme jen samotný fakt, že to asi chcete udělat. Hrůza... Ale co dokáže opravdu naštvat je neustálý respawning netvorů. Stačí, když si odskočíte za roh místnosti, vrátíte se, a ať jste se snažili jak jste chtěli, všichni záporáci jsou najednou zpět. Velkým plusem hry budiž to, že se neopírá jen o akční základy, ale budete muset občas použít i mozek. Ale i to vás asi za chvilku přestane bavit, protože neustále ubíjení nekonečného počtu potvor je skutečně ubíjející.

Stoky







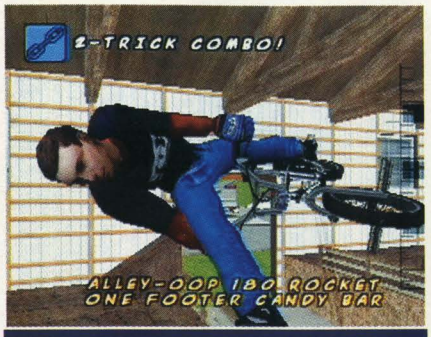
PLAYGAMES

the Mummy Returns

Zase jedna zpackaná hra podle skvělého filmu, který se alespoň snažil útočit na vaši bránici. Hra útočí akorát tak na vaše nervy.

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

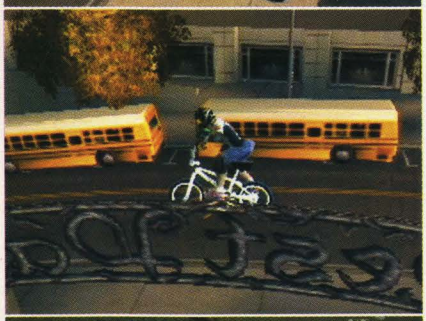
Z JEDNÉ KRVE: Tomb Raider · D.O.T. ·

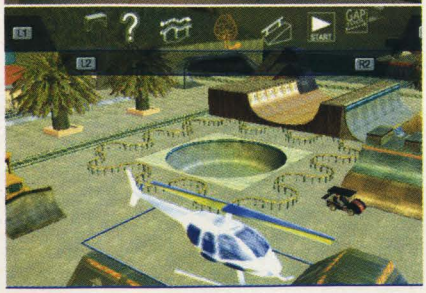


DAVE MIRRA 2

Dave Mirra Pro BMX dospěl do své druhé fáze a inkarnoval tak i na PS2. Druhý díl přichází s dalšími 8 levely, ve kterých se budete moci dosyta vyřádit. Trochu neohrabané ovládání z předchozích dílů bylo poopraveno, a tak vám nic nebrání, abyste zdolali i ty největší překážky. Základní myšlenka byla převzata z dílu minulého, takže mezi hlavní úkoly, do kterých se můžete pustit bude patřit i nadále získání high score, nejdelší grind, nejvyšší skok atd. Multiplayerová podpora je opět k dispozici v podobě 13 arén, kde si budete se svým soupeřem moci rozdat klasický H-O-R-S-E duel, High Score Challenge nebo Wipe Out mód, kde přežije jen ten nejlepší. Hra má podstatně vylepšenou grafiku a několikrát větší parky, než tomu bylo dříve. Změnu prodělali i samotní jezdci, kteří jsou zcela nově vymodelováni. Hru doprovází drsný soundtrack, který je pro tento druh sportu typický. Hra je stejně jako Tony Hawk 3 pro skejťáky nezbytnost pro BMX nadšence.

Celkové hodnocení 5/7





DARK CLOUD

... a jednoho dne při každoročním festivalu připlul po obloze temný mrak a zahalil celou oblohu i s jejími dvěma měsíci. Pak se z nebes snesl Temný Džin a rozesel zkázu po celé zemi. Naštěstí se objevil někdo, kdo stačil zachránit aspoň to málo, co zachránit šlo.

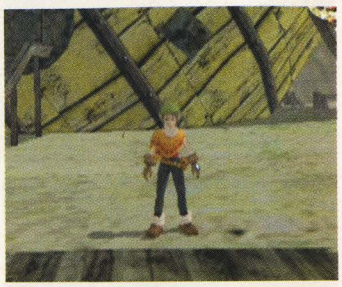
Především je ostuda, že Dark Cloud, jedna z těch mála lepších RPG akcí, se k nám dostal až dnes. Zatímco po celé Evropě tuto hru hrají už nějakou tu dobu, českému distributorovi trvá vše opět poněkud déle. Ale na to si asi už budeme muset zvyknout.

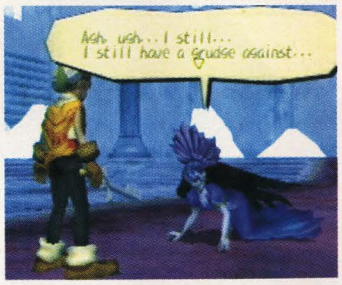
Před dávnými časy – slova, která si jako první můžete přečíst v tajemné knize nalezené ve sbírce starých textů – vyprávějících pohádkový příběh země o dvou kontinentech – východním a západním. Na východním žila technologicky vyspělá civilizace, zatímco na západním žili lidé v souladu s přírodou. Obě civilizace, ač žili odděleně, chovali k sobě vzájemnou úctu a respektovaly jedna druhou. Najednou se však objevil nad západním kontinentem temný mrak a s ním Džin (génie), který ovšem před svým příjmením používá jméno Dark (temný). Jeho jediným smyslem života je ničení. Proto Fairy King (král nadpřirozena a fantazie) zachránil vesnice i s jejich obyvateli a umístil je do Atla koulí, které se bohužel rozkutálely po celém světě, jako naschvál přímo do dungeonů plných potvor hrubého kalibru.

A protože král byl už líný a starý, vybral si mladíka Toana jako nástroj pro obnovení civilizace. Daroval mu kámen Atlamilia, pomocí kterého může znovu obnovit ztracenou civilizaci. Je jasné, že aby civilizace mohla i nadále žít, bude nutné odstranit Džina i s jeho pánem, který ho vyvolal. A to je právě začátek vašeho dobrodružství.

Už na první pohled je vidět, že Dark Cloud je hra typicky japonská, ale ne jen tak nějaká. Největší podobnost lze nalézt asi v Nintendovské Zeldě, odkud si hra vypůjčila celý bojový systém, ale na rozdíl od ní obsahuje zajímavou kombinaci RPG, strategie a akce což z ní činí dost návykovou věc. Jednou z prvních věcí, které ve hře budete muset udělat, je prozkou-

Ač se to nezdá, i takto malé stvoření se může proti takovému hromotlukovi v pohodě chytnout. Občas pomůže i trocha té magie, někdy zase ostrá čepel.

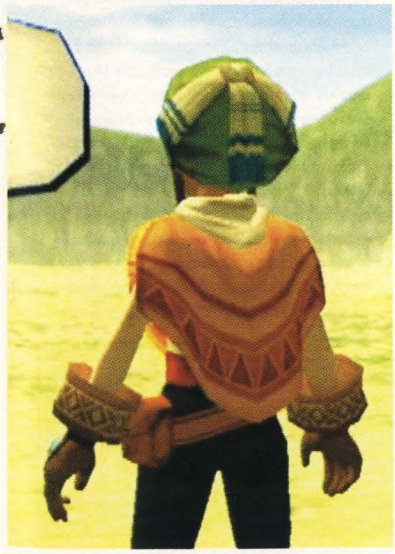




mání prvního z mnoha dungeonů a naučit se zacházet se zbraněmi. Mezi nevýhody u DC patří právě dungeony, ty jsou náhodně generovány, což je dobré z hlediska variability, bohužel to přináší stereotyp prostředí. Bojový systém bych zařadil mezi klasický arkádově realtimový. Jakmile si zaměříte protivníka, lze si ho locknout kolečkem a následovně ubít pomocí X tlačítka. Postava postupem času bude disponovat i speciálními údery, jako je slash-attack, či projectile-attack. Pokud by vám to nestačilo, můžete použít na svou obranu či útok něco té magické energie a spoustu předmětů. Zbraně se samozřejmě opotřebovávají a tak je dobré dávat si velký pozor na ukazatele opotřebení, protože jinak o ně brzo přijdete. Po vzoru Vagrant Story i FF je lze postupně vylepšovat a doplňovat o magické schopnosti přiložením příslušného magického elementu (kámen, kouzlo atd.) Mezi základní plusy patří pohyb po mapě. Už nemusíte s postavou běhat jako pominutí, dokud někam nedojdete, stačí přepnout na mapu, kurzorem odjet na opačný konec a přeskočit opět do pohledu třetí osoby – rychlé, snadné, přehledné.

Grafika samotná je úžasná i sporná zároveň. Spousta krásných scenérií i dokonale animované postavy, realtimové efekty kouzel - to všechno je dokonalé a šlape bez sebemenších zádrhelů. Naproti tomu dungeony z neustále se opakujících textur hru vyloženě kazí a patří mezi nudnější části hry.

Taktéž ozvučení je na slabší úrovni, než je standard. Veškeré dialogy jsou vedeny v bublinách. Chápeme sice, že hra obsahuje kolem 100 NPC, právě možnosti DVD jsou takové, že i kdyby byly namluveny jen základní dialogy hlavních hrdinů, určitě by moc místa neubylo. Hudba samotná se skládá jen z několika motivů. A jelikož hru budete hrát minimálně 30 hodin (nebo nebudete), asi vám některé skladby polezou po pár hodinách pěkně na nervy. Nicméně, Dark Cloud patří svou hratelností a hlavně variabilitou vypracování postavy k těm dost dobrým RPG-čkům, které by si neměl žádný fanda tohoto žánru nechat ujít. **Stoky**



RADY CHYTREJCH

Postavte si vesnici

Postupem hry budete v zapadlých dungeonech nalézat Georama části, které vám umožní po zkompletování všech potřebných prvků vytvořit nebo spíše obnovit celou vesnici, která byla zakleta v Atla koulích. V těchto vesnicích pak můžete sehnat potřebné věci pro vaše další putování. A kromě toho budete mít kde a s kým pokecat ...

PLAYGAMES

Dark Cloud PS2

Skvělé RPG, bohužel s nedotaženou hudbou a absencí mluvených dialogů (na PS2 ostuda), zato je zde skloubena výborná akce se strategií v podobě budování měst.

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

Z JEDNÉ KRVE: *Final Fantasy IX* - *Summoner* -

AGE OF
AGE OF

Zbroje a meče, luky a šípy, hrady a města... král proti králi. Sjednoťte svou armádu, veďte ji napříč zeměmi a dokažte, že jste král králů. Dokažte, že jste to právě vy, kdo dokáže pozvednout svůj lid z chudoby a bídy a dovést ho k bohatství, štěstí a blahobytu.

Nové architektonické styly vás vždy ohromí (úplně nahoře) Obléhání hradu (uprostřed)

S příchodem nové verze našeho miláčka PS2 se k milovníkům téhle černé mašinky konečně dostává toliko na konzolích dříve opomíjený žánr – Real Time Strategie (RTS). O to více potěší, že si hoši z naší milé Konami všimli jedné moc zajímavé a originální pařby – Age of Empires 2: Age of King's, která byla již ve své PC verzi vynášena do nebes a dočkala se mnoha ocenění, jak od herních kritiků, tak od nadšených hráčů. A tak se stalo, že se tým Ensemble Studios (jenž má na svědomí PC verzi) vyhoupl na výslunní herního nebe a s sebou vzal i Microsoft, který (světe div se) se ukázal být velmi schopným producentem her.

A čím je tato hra tak výjimečná? V čem se liší od již dobře zajetých a oblíbených her jako Command&Conguer nebo Dune2? Jednoduše si bere od obou to nejlepší. Ovládací systém z C&C a těžbu surovin z Duny2. Přináší také jeden z nejoriginálnějších a nejzábavnějších nápadů. Stejně jako ve stařičké Sid Mayerově Civilizaci se i zde pohybujete časem vpřed. Začínáte v době po pádu Říma a končíte těsně před příchodem renesance (projdete úsekem 1000 let během pouhé hodiny :-)), k čemuž se váže kompletní grafické zpracování a celá hratelnost. Pokud totiž vytěžíte dostatek surovin a postavíte potřebné budovy, získáte možnost postoupit do dalšího období, kde vás čeká nová grafika budov, nové jednotky a nové možnosti výroby.... nádhera.

Začátek se může jevit jako reatimové klišé. Dostanete základní budovu (Town Hall), několik bezbranných vesničanů a můžete začít budovat své město. Jako vždy začnete s těžbou surovin. Lidé potřebují jídlo a na stavby a výrobu je zapotřebí kamene, dřeva a zlata. S jídlem by neměl být problém... najdete ho na stromech (plody), ve vodě (ryby), v lesích (zvěř), nebo si můžete založit zemědělskou farmu. Dřeva je povětšinou také dost, ale stromy vám samozřejmě poskytují přirozenou ochranu před nepřítelem. Avšak kamení a zlato mají zdroje omezené a tak zde nastupuje další zajímavý rys této hry – ekonomika, obchod a diplomacie.

Jak postupně budujete a rozvíjíte svou civilizaci – získáváte nové budovy, jednotky a možnosti, dostanete se i ke stavbě tržiště. Zde pak můžete navázat obchodní vztahy s ostatními králi – obchodovat, vydělávat, vyměňovat a vůbec si ve všem pomáhat, jelikož... nepřítel nikdy nespí, a tak je třeba svou civilizaci před jeho nájezdy ubránit.

K obraně vašeho „královského" díla vám budou sloužit jak velmi propracované a vyvážené jednotky (každá z 13. civilizací má spoustu jednotek unikátních), tak obrané věže a teď pozor!!!... HRADBY. Slovo hradby jsem nevyvedl kapitálkami jen z důvodu zaseknutí shiftu na mé umlácené klávesnici, ale hlavně proto, že právě v AoE2 jsou hradby snad poprvé v historii RTS něco platné a bez opevnění města nepřežijete ani jeden nájezd odporného a záludného nepřítele. Takže vězte, že v této hře s pouhým postav-co-nejvíce-jednotek-pošli-jena-nepřítele-a-máš-vyhráno neuspějete. Díky naprosto výborně zpracovanému a funkčnímu opevnění měst se rázem zažitá strategie z jiných her musí radikálně změnit. Zde se města a hrady skutečně obléhají a moc dobře si musíte rozmyslet, jaké jednotky (ve hře jich je údajně přes stovku) a v jakém počtu nasadíte. Každá z mnoha jednotek je naprosto unikátní a vhodná k jiným úkolům. V AoE2 neexistuje něco jako nejsilnější jednotka, kterou stačí donekonečna vyrábět a posílat na nepřítele. Lučištník dokáže z věže dobře bránit město, ale hrad nikdy nedobude. Balisté dokáží efektivně zničit hradby, ale útok rychlé jízdy je rozpráší během několika

PLAYGAMES

Age of Empires 2 PS2

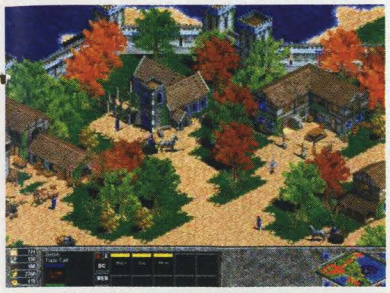
Snad nejlepší strategie, jakou můžete na PS2 sehnat. Inteligentní nepřátelé, stovky jednotek, spousty kampaní a dokonalá grafika... kupte to.

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

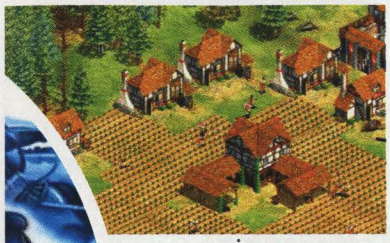
Z JEDNÉ KRVE: Command and Conquer · Warcraft ·

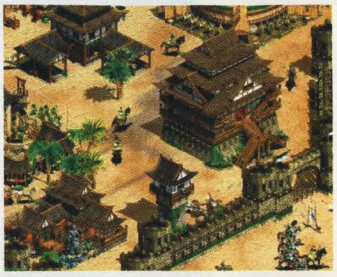
Styl: Strategie | Výrobce: Ensemble/Konami | Vydání: listopad 2001 | Hráčů: 2 | Memory karta: 256kb

EMPIRES 2: KINGS



Ideální umístění města, všechny zdroje při ruce a pevné opevnění - vaše cesta k vítězství.





sekund. Prostě a jednoduše... KONEČNĚ zde hráč musí použít hlavu a trochu toho strategického a taktického umu.

Nutno podotknout, že hratelnost AoE2 je jednoduše famózní a v pěti předdefinovaných kampaních, jimž byly předlohou skutečné historické události (William Walace zvaný Statečné srdce, Johanka z Arku, Saladin, Friedrich Barbarossa či Džinghis Chán) vás neustále tlačí k vymýšlení nových herních strategií a postupů. Dokončit tyto obrovské kampaně vám patrně bude nějakou tu dobu trvat, ale vězte, že autoři také nechali spoustu prostoru jen vaší fantazii. A tak proti sobě můžete postavit Japonce s Vikingy, Francouze s Peršany či Brity s Číňany :-). Zde už opravdu můžete blbnout donekonečna.

Grafika je vynikající a z počátku budete jen užasle sledovat, jak ti malí týpci na obrazovce chodí lovit zvěř, staví budovy, těží dřevo, seřazují se v zástupech na vítězné tažení, či jen tak zevlují a flákají se (to samozřejmě jako správný šéf nestrpíte a hned je ženete do práce). Budovy jsou přenádherně vykreslené a s každým věkem a civilizací se mění. To vše provedeno a krásně vykresleno v klasickém pseudo 3D prostředí. Nenaleznete zde stovky tisíc polygonů ani ultrarealistické světelné efekty, ale díky propracovanosti a smyslu pro detail s přehledem AoE2 převálcuje mnohé hiendové ultra realistické 3D tituly. Já osobně mám kreslenou grafiku rád a v poslední době mi začíná tak trochu chybět.

Co říci závěrem? Jestli máte rádi RTS a tituly, které přinášejí i něco originality, už vás nebaví hloupý nepřítel a oceníte, když vám zpočátku dá ta černá krabička na frak, pak si nenechte Age of Empires 2: Age of Kings ujít... a vy ostatní také. Je to bomba! **Mára**

Jeden z mnoha jenž padnou v následující bitvě, či hrdina který povede vaše muže k naprostému vítězství? To záleží jen a jen na vás...

No řekněte – není to nádhera? Takhle krásně prokreslené budovy a scenérie jen tak lehko v nějaké RTS nenajdete.

Styl: Akční | Výrobce: Namco | Vydání: prosinec 2001 | Hráčů: 2 | Memory karta: 140kb

ACE COMBAT 4

Souboje stíhaček na obrazovkách už dávno nejsou to, co bývaly na automatech v podobě Afterburnerů. Dnes si můžete zahrát daleko akčnější a daleko propracovanější dobrodružství ve fotorealistické kvalitě.

A je to konečně tu. První arkádový Ace Combat na PS2. Kdo zná tuto sérii z PS One, určitě ví, co zhruba běží (letí). V první řadě nečekejte žádný obtížný simulátor, ale pravou drsnou dynamickou akci s ocelovými ptáky.

Asi nejvíce přitažlivou věcičkou na této hře je fakt, že většina strojů, které ve hře uvidíte, jsou letadla běžně používaná v 21. století. Po celých 18 misí v single player módu tak budete používat nejdříve starší F-4 a F-5, SU-35 a F-15, až se postupně dopracujete (nebo vyděláte) k lepším kouskům jako je SU-27 Flanker nebo F-22 Raptor. Všechny tyto stroje jsou dokonale vymodelovány a zasazeny do prostředí, jaké předchozí Ace Combaty dílu čtvrtému mohou jen tiše závidět. Engine hry velmi působivě renderuje krajinu pod vámi i s povětrnostními efekty jako je bouřka a mraky. To vše rychlostí 60fps. Dech vyrážející je zejména úroveň detailů a přitom hladký chod enginu, kterému se rozhodně nestane, že by se někdy jenom trošku zadrhnul. Vše tak vypadá mnohem realističtěji, dokonce i tehdy, když se v jedné misi budete muset přiblížit těsně k zemi, abyste rozstříleli řadu kulometných hnízd ne zrovna nepodobných těm, které bránily břehy ve filmu Zachraňte vojína Ryana. K tomu samozřejmě budete potřebovat patřičnou výzbroj, která však není neomezená, a tak budete muset pečlivě zvážit svá rozhodnutí. V průběhu dalších misí si vyzkoušíte tankování ve vzduchu, patrolování, eskortu, útoky na základny nebo dokonce i zneškodnění vlaku vezoucího jaderný odpad.

Ke skvělé atmosféře přispívá i velmi kvalitní ozvučení všech výbuchů, střelby i různých soundů letounu. Když si potom připočítáte, že ke každé misi je vytvořena extra hudební kulisa a možnost multiplayeru v pěti levelech, tak je myslím jasno. AC4 je skvělou volbou pro každého nažhaveného stíhače.

Detailní grafika a „stručné" HUD v akci. Vybrat zbraň, zaměřit a pal!!! A nepřítel už je v jednom ohni, chudák.

PLAYGAMES

Ace Combat 4: Shattered Skies

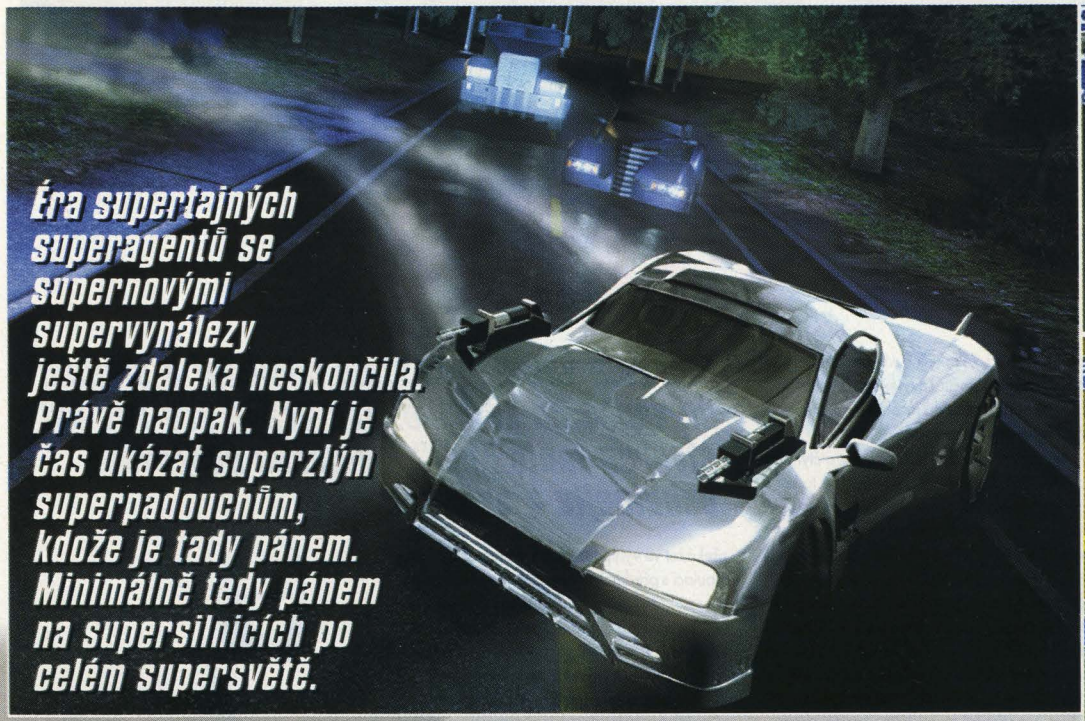
Arkádový simulátor jak má být. Skvělá dávka dynamiky i hratelnosti najednou, to vše prošpikované dobrou hudbou a propracovaným scénářem misí.

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

Z JEDNÉ KRVE: Ace Combat 3 - Thunderstrike: O.P.-

Styl: Závodní | Výrobce: Midway | Vydání: v prodeji | Hráčů: 1 | Memory karta: 120kb

SPY HUNTER



Éra supertajných superagentů se supernovými supervynálezy ještě zdaleka neskončila. Právě naopak. Nyní je čas ukázat superzlým superpadouchům, kdože je tady pánem. Minimálně tedy pánem na supersilnicích po celém supersvětě.

Firma Midway je hráčům po celém světě již dlouhou dobu známá jako tvůrce vynikajících arkádových her, z nichž nejznámější je bezesporu série Mortal Kombat. Dnes se nám ovšem dostává do rukou úplně nový remake jiného hitu z jejich dílny. Možná si ještě z osmibitové éry pamatujete skvělý titul s názvem Spy Hunter. Z ptačí perspektivy jste viděli vámi ovládané autíčko, s nímž jste kličkovali mezi ostatními vozidly, sem tam nekoho sestřelili palubními zbraněmi, čas od času vjeli do návěsu za nákladním autem, případně jste proměnili vaše vozítko v motorový člun. Prostě takové multifunkční přibližovadlo àla Návštěvníci. Vzpomínáte? Tak přesně tuhle hru si teď můžete zahrát ve slušivém 3D kabátu s mnoha prvky poslední módy.

Vzhledem k tomu, že teroristé a zločinci se po letech opět vzchopili a znovu osnují své nekalé plány, je tedy čas nakoupnout vaše inovované megavozítko a jít jim natrhnout ... ehm ... výfuky. Máte na to několik misí, jejichž náplní je vždy jeden hlavní a několik vedlejších úkolů. Pro úspěšné dokončení mise musíte samozřejmě splnit hlavní úkol, přičemž úkoly vedlejší všechny splnit implicitně nemusíte.

Jelikož je ale postup do další mise podmíněn celkovým počtem úkolů splněných, stejně nakonec budete muset splnit téměř úplně všechny. V tom tkví ale menší zádrhel, protože tím pádem musíte každou misi jet několikrát, což sice (uměle) prodlužuje životnost, ale na druhou stranu se to časem stane dosti frustrujícím elementem, neboť v dalších fázích hry jsou mise přirozeně čím dál těžší, a proto počet opakování jednotlivé úrovně docela strmě narůstá. Mám na mysli například úkol, kdy na klikatých francouzských silnicích nesmíte způsobit neúnosné ztráty na civilním obyvatelstvu, ale zároveň musíte sledovat vcelku rychle jedoucí vůz a ještě jej oblažovat neustálou palbou. Navzdory tomu je ale celá hra docela dobrým arkádovým mixem, kdy mimo prosté ježdění na absolutní maximum (na damage se zde nehraje, takže skutečně není důvod brzdit :-)) je namícháno se střelbou do okolních objektů (nepřátelské vozy, motocykly, komunikační věže, lodě, vrtulníky ...), sbíráním krystalů, jež při sebrání cosi aktivují a strašně špatně se k nim občas hledá cesta, umisťováním sledovacích zařízení na vybraná vozidla i plavidla a v neposlední řadě vyhýbáním okolním zaclánějícím civilistům.

Nebudeme si ale nic nalhávat, Spy Hunter rozhodně není adrenalinová záležitost, která by vás přibila do židle, ale jako prostředek odpoledního odreagování by se v současnosti na PS2 hledalo něco podobného (zvláště tedy v našich končinách) asi dost težko. Zejména pokud je tato velmi solidní hratelnost podpořena slušnou grafikou a dle mého názoru vynikajícím zvukem, jež je tvořen jak cover verzí původní skladby, tak vcelku povedenými variacemi na toto téma.

Pro pamětníky původního hitu je tedy Spy Hunter nutností, pro ty ostaní to rozhodně nebude špatná koupě, pokud od automobilové hry nečekají superrealismus za každou cenu. Škoda jen, že životnost této hry je zvýšena obtížností některých úkolů a ne počtem misí.

Mijk Vanderpoel

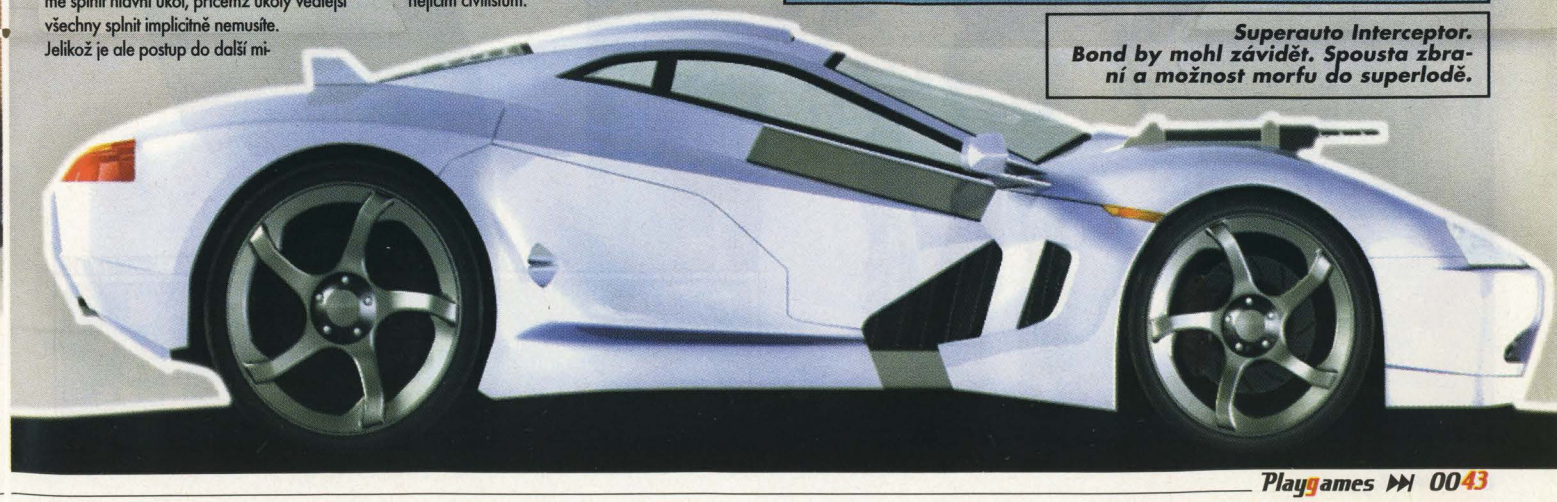
PLAYGAMES

PS2 Spy Hunter

Příjemná arkádová jízda k ukrácení odpoledne.

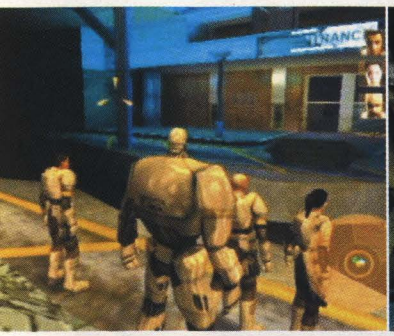
GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

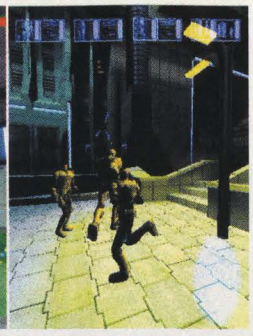
Z JEDNÉ KRVE: *Twisted Metal*



Superauto Interceptor. Bond by mohl závidět. Spousta zbraní a možnost morfu do superlodě.

Styl: Akční/Adventure | Výrobce: Core Design | Vydání: v prodeji | Hráčů: 4 | Memory karta: 120 kb





PROJECT EDEN

Omrzelo vás už neustálé pobíhání a střílení do všeho co se hýbe. Tak právě pro vás byl stvořen tento „ráj" logického uvažování, ochutnejte a uvidíte

Sluneční svit je věcička, které si dnes může užívat kde kdo. Bohužel ne v Project Edenu. Díky přemnožení byli lidé nuceni stavět nejdříve veliká města, a když ani to nestačilo, začali stavět domy do závratných výšek. Vinou složité infrastruktury těchto měst ale nějak zapomněli na fakt, že sluneční paprsky neproniknou hustou zástavbou a světlo přírodního charakteru se stane největším luxusem pro bohaté, kteří obývají nejvyšší patra budov. Mezitím sociální úroveň v nižších vrstvách postupně upadá a městy v základech zmítá kriminalita nejhrubšího kalibru. A právě do takového města vás zavede příběh P. E. Ve vašich rukou bude spočívat osud čtyř lidí organizace U. P. A. (Urban Protection Agency), kteří mají prozkoumat selhání strojů a nalézt důležité vědce v továrně na maso, kam posléze byli posláni, aby přišli záhadě na kloub.

Už samotné pojetí technického zpracování hry dává tušit, že se jedná o něco výjimečného. Jak již bylo řečeno, ovládáte čtyři lidičky. Každý z nich má své schopnosti a dovednosti, jak řešit složité puzzle v této převážně logické hře. Vůdce bandy Carter je prostě kápo a hodí se skoro ke všemu, kromě specializovaných úkolů. Andrea (chlap) je technik opravář a hodí se k zprovoznění mechanický věcí, jako zablokované dveře, či elektronické systémy. Amber je cyborg tělem i duší, nejméně o hlavu vyšší než zbytek týmu. Jeho kovový plášť mu dává možnost v pohodě procházet extrémy jako je oheň, pára, plyny atd. A konečně Minoko, jediná žena týmu jakožto počítačový expert/hacker je schopná nabourat se do jakéhokoliv systému či přeprogramovat kamery.

Ale to není vše, čtyři jsou postavy a čtyři mohou být i lidé, kteří je budou ovládat. A to je bomba. Konečně si někdo uvědomil to, co už v dobách Amigy bylo samozřejmé (cyberdungeon Hired Guns). Hra vám tak nabídne neskutečnou zábavu a jestliže máte vícero PS Dvojek, máte vyhráno, pokud ne, budete se muset spokojit se split-screen obrazem a tudíž pořídit aspoň větší televizi. Grafický engine, ve kterém je hra vytvořena ale jak se zdá není zas tak dokonalý, jak si autoři mysleli. Detailní grafika je celkem impozantní, stejně jako vizuální efekty, které provází celou hru, bohužel ale občas nestíhá. V některých místnostech se při rozhlížení po okolí znatelně škube a vytváří tak obraz potrhaného filmu. Naštěstí P. E. není hra tolik akční, aby to narušilo děj, nebo zapříčinilo nějakou pohromu. Správně není tolik akční, ona vlastně akce sama velké procento nezaujímá, daleko častěji budete muset používat mozek, a to dost hustě. Vaše postavy budete muset ovládat dokonale, stejně jako jejich pomůcky např. v podobě kapesního robůtka, s kterým budete moci prozkoumávat prostory do kterých se člověk nevejde. Postavy můžete ovládat z pohledu třetí osoby, což nedoporučuji, protože se zároveň se druhým joyem budete muset starat o kameru, která nejde locknout a postavy budou často překážet ve výhledu, jak při střelbě, tak při manipulaci s předměty. Naproti tomu ovládání postav z vlastního pohledu vám dá možnost jemnějšího přístupu a podobá se zcela ovládání Red Faction, jedním joyem pohyb dopředu, dozadu a strafe, druhým kamera. Mně to tak přišlo o hodně přirozenější. Aspoň člověk vidí, kam jde. Jasné je, že jenom u logický problémů nezůstane a kolikrát přijde na řadu i řeč zbraní, kterých je zde hned několik, ale žádného Quaka nečekejte. Střílení je až druhořadá záležitost. Zvuky ve hře jsou celkem povedené, je jich dost a i kvalita mluvených dialogů je velice uspokojivá. Hudební motivy zde zastupuje převážně atmosférická hudba vystihující těžké industriální prostředí. Hra by měla dobře vyvinutému mozku vydržet zhruba 50 až 60 hodin a to už je co říct. **Stoky**

PLAYGAMES

Project Eden

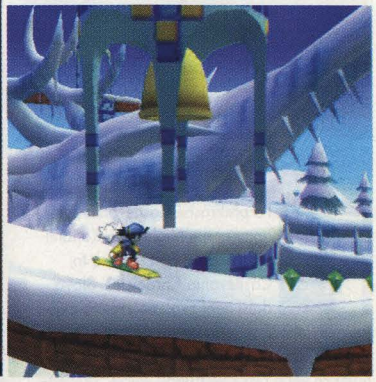
Skvělá logická hra, místy až ukrutně obtížná. Bohužel s velkými chybami enginu v zobrazování a mírně nedořešeným pohybem kamery.

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

Z JEDNÉ KRVE: *No, nic pro čtyři najednou v adventure žánru na PS ještě nebylo*

Styl: Plošinkovka | Výrobce: Namco | Vydání: v prodeji | Hráčů: 1 | Memory karta: 370kb

Jedno z nejnádhernějších prostředí – město (nahoře) a jedna z mnoha miniher – snowboarding (dole).



KLONOA 2

Plošinkovkám, hopsačkám nebo jestli chcete skákačkám ještě neodzvonilo a Klonoa 2 to jen potvrzuje. Příjemná, rychlá a oddychová akce.

Plošinkovky již od nepaměti patří k herním konzolím. Na dřívějších generacích těchto mašinek byly a stále jsou nejrozšířenějším a patrně také nejoblíbenějším druhem her. S příchodem nových generací herních strojů trochu ustoupily do pozadí, ale pro svou oblíbenost patrně nikdy nevymizí. Byla by to rozhodně škoda, a tak nás sem tam výrobci (povětšinou japonského původu) potěší nějakým pěkným dílkem.

Klonoa 2: Lunatea's Veil je pokračováním jedné velmi povedené plošinkovky ze stařičké PSX, a to – Klonoa: Door to Phantomile. Klonoa se již tenkrát vyznačovala na svou dobu velmi povedenou 3D grafikou, ve které se pro nedostatek tehdejšího výkonu pohybovaly pouhé 2D sprity. Vše však bylo velmi dobře skloubeno a perfektně do sebe zapadalo a spolu s výbornou hratelností tvořilo vynikající hru.

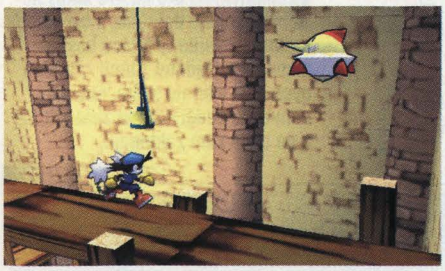
S příchodem nového PS2 k nám také přichází zatím poslední plošinkový výtvor z dílny japonského Namca a nutno podotknout, že od svého předchůdce si vzal jen to nejlepší.

Po prvotním šoku z opět tradičně japonsky ulítlého designu všech postav a jejich řeči vás hra překvapí svou výtečnou hratelností. Od počátků vás krok za krokem učí novým a zajímavým fíglům a křivka obtížnosti neroste žádnou závratnou rychlostí. Nečekejte žádné zázraky, co se originality týče, před sebou máte klasickou plošinkovku, jen vyvedenou v nádherné grafice, kterou vás autoři nechají nejednou vychutnat.

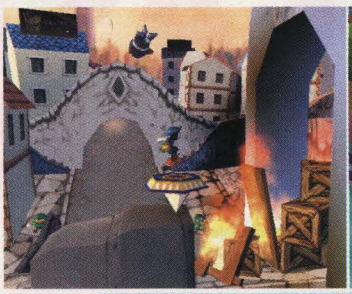
Klonoa disponuje jedinou zbraní, a sice magickým prstenem, kterým si můžete podmanit mnoho tvorů ve svém okolí a ty následně používat jako zbraň (vrh potvorákem proti potvorákovi = oba potvoráci dead), nebo jako katapultovací zařízení (vrh potvorákem k zemi vyvolá vymrštění Klonoy do výše). Jak již bývá zvykem, tak jednou za čas potkáte nějakého extra tuhého a extra odporného hnusobáka, kterému musíte domluvit nějakou kapku nezvyklou metodou.

Klonoa je určena spíš mladší generaci hráčů, ale i ostatní v ní určitě naleznou zalíbení a jako oddechové odreagování je tato hra vynikající.

Mára



Klonoa běžící, skákací, chodící, hopsací ..., pak pro změnu zase hopsací a skákací a hopsací a skákací a hop .... a hop .....



PLAYGAMES

Klonoa 2: Lunatea's Veil

Výborná plošinkovka, u které si příjemně odpočinete a opravdu dobře zahrajete. Jediné, co vás bude vytáčet, je naprosto ODPORNÝ charakter Popka.

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

Z JEDNÉ KRVE: *Pandemonium* – *Castlevani: Symp. of Night*

Styl: Plošinkovka | Výrobce: Konami | Vydání: v prodeji | Hráčů: 1 | Memory karta: 1 blok

Castlevania - série, jež se pro jedny stala legendou a pro druhé symbolem plošinkového klišé.

CASTLEVANIA CHRONICLES

Po překrásné Castlevanii: Symphony of the Night nám Konami přináší další část série, a to Castlevania Chronicles. Slovo další není zvoleno zrovna nejšťastněji, jelikož se jedná o předělávku jedné starší arkády Akumajo Dracula pro PSX. Konami ve verzi pro PSX přidali volbu „arrange mode", která obsahuje lehce překreslenou grafiku, remixovaný soundtrack, interview s producentem Symphony of the Night a galerii představující práci Ayami Kojimy. Ale žádný z těchto přídavků nemůže zastřít fakt, že hrajete osm let starou hru, což se odráží jak v hratelnosti, tak v grafice.

V Castevania Chronicles hrajete roli Simona Belmonta – lovce vampírů, jehož schopnosti jsou prosté... může skákat, práskat bičem a nemilosrdně ničit Drakulovy přisluhovače. Rovněž můžete využít speciálních zbraní jako sekery, kříže, svaté vody nebo nože, které získáte destrukcí (jak jinak) všemožných předmětů. Simon však bohužel postrádá možnost použít svůj bič v jakémkoli směru pokud stojí, nebo je právě ve vzduchu – což hratelnosti příliš neprospívá.

Na rozdíl od Symphony of the Night je osm levelů v Chronicles lineárních. Postupujete od hradních bran až k Draculovému úkrytu ve špičce věže. Jen občas si můžete zvolit alternativní cestu – více potvor, lepší zbraně... nebo méně potvor, horší předměty a zbraně. Ale vždy se nakonec dostanete ke stejnému strážci úrovně. Lineární struktura hry vás příliš nemotivuje k opakovanému hraní a rozhodně nebudete mít chuť si hru znovu zopakovat, až ji pokoříte.

Od původní verze se předělávka pro Playstation liší minimálně. K nízkému počtu barev a detailů bylo přidáno pár efektů se světlem (záře okolo svící). Snad jediné dvě postavy, které zde byly trochu upraveny a zdokonaleny, jsou hlavní postava Simon Belmont a Dracula. Avšak ani v nejmenším se nemohou rovnat Lucardově animaci v Symphony of the Night.

Ale v jedné věci Chronicles exceluje – a tou je zvuk. Soundtrack byl pro »arrange mode« remixován a všechny skladby, které se ve hře objevují, zní naprosto úžasně. Zajisté si ještě dobře pamatujete úchvatnou hudbu v Symphony... tak v tomto mě jinak nepříliš povedená Chronicles nezklamala.

A závěrem? Chronicles ani zdaleka nedosahuje kvalit Symhony of the Night a je určen výhradně nadšencům této série.

Mára

RADY CHYTREJCH

Zabte je všechny

Vampirismus pro lidstvo nikdy nepřinášel nic dobrého, a tak vám radíme – vybijte ty hříšné bestie a nenechte žádnou z těch zatracených duší v tomto světě, neb nikdy nemůžete vědět, kdy se zpět připlíží a na okno vám zaklepají.

PLAYGAMES

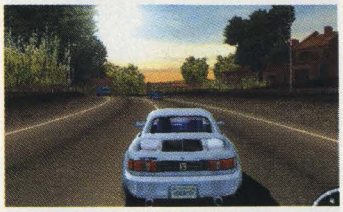
Castlevania Chronicles

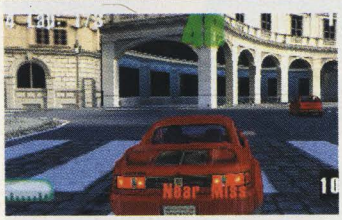
Už na první pohled klasická retro arkáda, s několika málo – dnes již zbytečnými – chybami, avšak s naprosto vynikající hudbou. Jen pro nadšence!

GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

Z JEDNÉ KRVE: *Castlevania: S. o. t. N.* - *Strider 2* -

Styl: Závodní | Výrobce: Criterion Studios | Vydání: v prodeji | Hráčů: 2 | Memory karta: 124kb





BURNOUT

Přednost z prava, bacha červená, kruci, vždyť jedu v protisměru. Otočka přes ručku, plyn až na podlahu a jedem, možná ještě stihnu další checkpoint.

Je jen málo her, které dokáží zaútočit na váš adrenalin takovým způsobem jako právě Burnout. Protože on, stejně jako stařičký Need for Speed využívá toho, že závodíte přímo za normálního silničního provozu. A to je právě na tom to výjimečné a nervy drásající. Jen tak si to pálíte městem, soupeř vás už už skoro má, když v tom prásk! Všichni jste totálně na kaši, a to jenom kvůli tomu, že jste prostě nedali přednost zprava, nebo projeli semafor na červenou. Ne, že by toho šlo ve 150km/h moc dělat, ale přece jenom s tím náklaďákem nikdo počítat nemohl ...

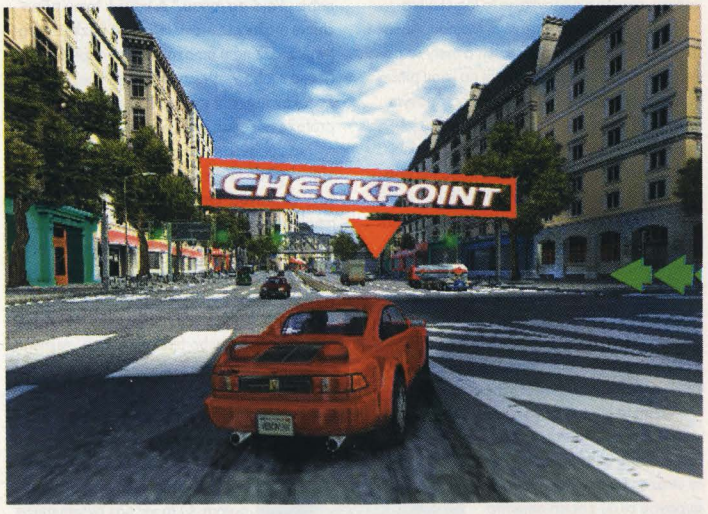
Tak tohle je situace přímo jako vystřižená z Burnoutu, graficky velmi dobře zvládnuté hry. Většina tratí vedoucích přímo přes srdce velkoměst je velice rozlehlá, využívající rozličné geometrie pro znázornění mrakodrapů, domů, stromů i všedního života. Přitom jejich vykreslování nevidíte, protože se tak děje až na dalekém horizontu a kupodivu to nemá vliv na rychlost framů za sekundu. Klobouk dolů. Stejně tak modely aut jsou velice povedené, vycházejí ze skutečných prototypů, ovšem bez označení. Najdete zde tedy vozy podobné Dodge Viperu, BMW Z3 nebo Toyotě MR2. Jejich detaily sice ještě nejsou na úrovni GT3, ale v pohodě předčí Ridge Racera 5. Bohužel jízda zůstává stále lineární, k čemuž napomáhají směrové tabule, které se rozhodně vyplatí vnímat. Tratě jsou koncipovány systémem časově omezených checkpointů, přičemž nestihnutí jakéhokoliv z nich znamená okamžitý konec hry. Jednotlivé okruhy se pak budete muset naučit nazpaměť, abyste je dostatečně rychle zvládli, což vydrží asi jen ti nejotrlejší (odkojení např. hrou Lotus Esprit Challenge – Amiga). Hra vám přitom nabízí i několik herních módů, ve kterých se můžete tyto trasy v pohodě naučit. Takže vedle Single race si můžete zajet i Head to Head, Time Attack, Special mód a Championship. Podpora volantu je zde více než vítána a věřte, že nebudete litovat, jestliže ho připojíte. Bohužel mezi slabší stránky patří hudba. 10 tracků techno ražení zní podobně, stejně jako ozvučení aut, které je v mnoha případech totožné pro různé druhy aut. Ale tak i tak Burnout je nářezová hra, která vás bude fakt dost hodně bavit.

Stoky

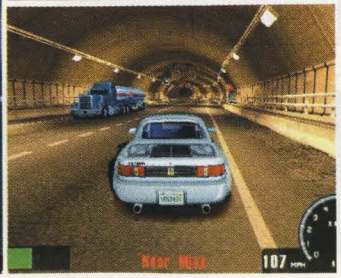
RADY CHYTREJCH

Úhel pohledu

Jako dnes už asi každá závodní hra, i Burnout vám nabízí hned několik pohledů na věc, zevnitř vozu i z pohledu třetí osoby. Dokonalé je potom Replay, při kterém se můžete přesvědčit v jakémkoliv úhlu o technické dokonalosti a propracovanosti havárií i dokonalých průjezdů tratí.



Grafika ve hře je výtečná a bouračky nádherné :-)



PLAYGAMES

Burnout

Geniální závody v městském prostředí, bohužel taky trošku tuhé, a tak můžou odradit spoustu hráčů.

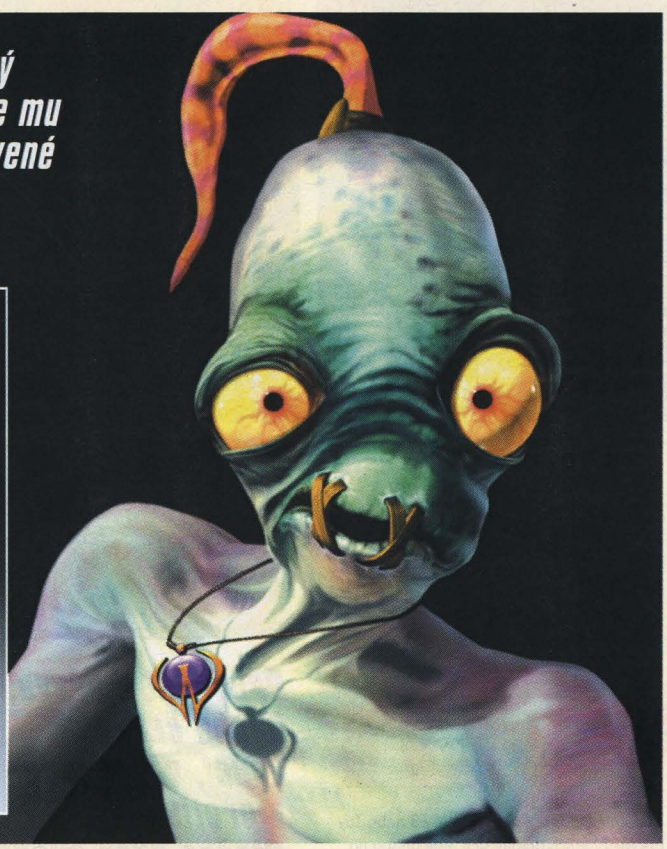
GRAFIKA:
ZVUK:
HRATELNOST:

Z JEDNÉ KRVE: *Ridge Racer 5* - *Gran Turismo 3* -

Styl: Survival horror | **Výrobce:** Capcom | **Vydání:** v prodeji | **Hráčů:** 2 | **Memory karta:** 1 blok

ODDWORLD

Na topole podle skal zelený skoromužík zatleskal. Sice mu z šosu nekape voda a červené botky taky nenosí, ale za pozornost rozhodně stojí.



Kde se vzal, tu se vzal, objevil se jednoho dne na PlayStation podivný zelený chlapík, který si v docela krátké době získal srdce nejednoho hráče. Navíc se objevil ve hře, která nebyla o nic méně podivná (vlastně není, retro přece neznamená nekrolog). Když se to vezme kolem a kolem, tak vlastně dodnes není jasné, kam tuto hru (respektive oba díly této hry) žánrově zařadit. Je to plošinovka, není to plošinovka, je to logická hra a není to logická hra. S hlavním hrdinou, Abem, se sice pohybujete po plošinkách a místy se potřebujete rozběhnout a přeskočit na jinou plošinku, ale tím podobnost s prastarým arkádovým žánrem již skoro končí. Na druhou stranu je v průběhu hry potřeba vyřešit nejeden logický zádrhel, nicméně rozhodně není třeba mít obavy, že by si nebohý hráč, byť jen nedopatřením, mohl zavařit obsah mozkovny. Takže ve výsledku máme co do činění s velice zajímavým hybridem, kdy musíme jednak promýšlet další postup a kombinovat ve správném pořadí a jednak mít zároveň dost rychlé prsty na to, abychom zvládali (samozřejmě, že pouze v nouzi největší a proti mnohonásobné přesile :-)) v případě potřeby upalovat, co nám DualShocky stačí.

A není to jen tak občas, protože kolegové Mudokoni jsou velice dobře hlídaní ozbrojenými strážemi a mnohdy navíc přístupovou cestu zabírá nejedna past. Oops, teď vidím, že jsem ještě nenastínil příběhové pozadí hry. Je to sice pravděpodobně nošení dříví do lesa, ale patří k dobrým mravům poznamenat, že Abe je udatný rek, jenž si vytkl za cíl osvobodit pokud možno všechny své soukmenovce Mudokony. Ti jsou zajati a podrobeni nuceným pracím, což jistě není zrovna ideální stav. Navíc jsou ostatní Mudokoni oslepeni, takže úspěšná záchranná akce sestává nejen z uvolnění únikové cesty, ale je potřeba ještě všechny kolegáčky bezpečně dovést k teleportu a „odeslat" je do bezpečí. K tomu Abemu slouží něco málo jednoduchých příkazů jako kupříkladu „Stůj" nebo „Pojď za mnou." A když k tomu připočteme možnost „převtělit" se do blízkých protivníků, což nám umožňuje kosit nepřátele takříkajíc z jeho vlastních řad, dojdeme k názoru, že takovou hru si stojí za to alespoň vyzkoušet, protože něco tak divného se jen tak nevidí.

Na zábavnosti a úsměvnosti celé hře samozřejmě přidává jak grafické zpracování, tak zvukový doprovod. Grafika je sice pouze 2D, takže mnohý snob zcela jistě ohrne nos, ale animace nahrbeného Abeho (jako samozřejmě i všech ostatních Mudokonů) s klátící se vejčitou hlavou musí okouzlit snad každého. To samé lze říci i o zvucích, kterých ve hře sice nijak zvlášť moc není, nicméně Abeho pisklavý hlásek, zejména při komunikaci s jinými Mudokony, také rozhodně nesráží hru dolů.

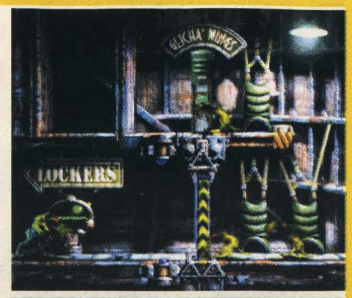
Hry s tříprstým týpkem v hlavní roli se prostě povedly. Už jen proto, že mají svůj vlastní styl, který nebyl k vidění nikdy předtím ani potom. O to víc nás ovšem může mrzet, že třetí díl, Munch's Oddysee, byl přeportován na Xbox, přestože původní verze pro PS2 byla údajně hotova již z 80%. Škoda přeškoda.

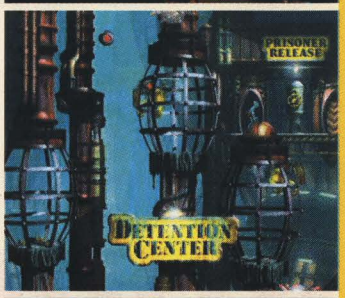
Mijk Vanderpoel

RADY CHYTREJCH

Zhatit temné plány...

... odporným záporákům se vám podaří jen v případě, že se jich efektivně zbavíte. Slig (vlevo) by neměl činit příliš problémů – obzvláště, když se vám podaří jej posednout a ovládnout. Ale hlavní bossové – odporní vejcohlaví, bezcharakterní a bezrucí hnusobové - vám dají zabrat trochu víc. Obzvláště pak vašim mozkovým závitům :-)





PLAYGAMES

Oddworld

Oba vyšlé díly pro PSX (Abe's Odessey a Abe's Exodus) jsou naprosto výtečné a profesionálně provedeny. Budete se u nich královsky bavit.

EXTRA HIT!!!

GRAFIKA:	■■■■■
ZVUK:	■■■■□
HRATELNOST:	■■■■■

Z JEDNÉ KRVE: *Tombi* - ■■■■■

PARIS – DAKAR RALLY

Rallye Paříž-Dakar – jeden z nejznámějších závodů jezdící se doslova ve všem. Pokud se rozhodnete, že si po vzoru K. Lopraise vyjedete trošku zorat poušť Kopřivnickou Tatrovkou, tak si nechte zajít chuť. Nic se nekoná, protože tady ani žádný truck nikde nenajdete. Naleznete akorát strašnou hudbu a primitivní grafiku.

Tak právě na tuto hru čekali desetitisíce fanoušků dnes již legendárních závodů Rallye Paris Dakar. Sliby a samochvála autorů před vydáním hry se však náhle změnily v jedno z největších zklamání, které kdy hráče lačnícího po drsných automobilových závodech potkalo. Proč???

Tak především proto, že autoři zklamou hráče již v první obrazovce při výběru svého vehiclu. Nevím, jak vy, ale já se nejvíce těšil, že si vezmu pěkně nadupanej truck a proženu ho po nehostinné poušti. Jenže ouha, žádný není k dispozici. Místo toho máte na výběr pouze motorku, auto, buggynu nebo čtyřkolku. Celkem jich je prý na výběr 26 od různých výrobců (BMW, Toyota, Mitsubishi, KTM atd.), ale zpočátku máte k dispozici pouze jeden model od každého druhu. Hra vám nabízí celé tři módy, které si můžete zahrát – Time Attack, Acrade mód a samozřejmě Caimpaign. Takže nic moc. Jakmile zasednete do jakéhokoliv stroje, které jsou zde nabídnuty, zachvátí vás panika. Proboha, vždyť se to vůbec nedá řídit. Ale co, tak to zkusím, třeba se to naučím a pak se to nějak poddá. Houby, nic se nepoddá. Auta neuvěřitelně kloužou a motorka zatáčí prostě strašně, i když je to asi jediný stroj, se kterým se dá něco ujet. Každá z etap trvá asi 5 minut jízdy, ale nechtějte po mně , abych vám řekl, kolik etap je potřeba k ujetí celého závodu (podle autorů 12). Já s maximálním vypětím sil vydržel 11 a to už jsem byl asi na 435 místě. Krajina, kterou projíždíte je až neuvěřitelně jednoduchá a nebýt toho vysokého rozlišení, řekl bych, že je to dost ubohé i na PS One. Neustále se opakující prostředí a vtíravá hudba, která je ve hře pouze jedna, vás za chvíli dovede k šílenství. To, že za celou dobu jízdy potkáte nějaké auto je spíše věcí náhody, nebo vašeho velikého zdržení, které narůstá každou sekundu, stačí pomaleji projet zatáčku (a není to problém) a hned jste o deset míst zpět (na fiktivním žebříčku).

Co se zvukové kulisy týče, horší jsem neslyšel. Každé auto má snad jen jeden druh zvuku motoru, který se buď zvyšuje nebo snižuje v závislosti na otáčkách. Všemu vévodí čtyřkolka, která nejenže vypadá jako sekačka na trávu, ale i tak zní a chová se tak. Celá hra je jedna velká nuda a ani si nedokážu představit, že bych ji hrál víckrát za sebou, abych odemknul přístup k dalším strojům.

Stoky

RADY CHYTREJCH

Jak přežít?

Nevím, co bych vám měl poradit. Snad jen, že když se vám náhodou (skoro každou sekundu) něco na autíčku (kolečko) poláme, stačí když stisknete L2 a aktivujete tím opravářský režim (ikonka opravářského klíče vlevo nahoře). Ale jak už to tak bývá, i těch je pomálu. Naštěstí v určitých levelech si je můžete nasbírat do zásoby.

PLAYGAMES

Paris – Dakar Rally

Jasný důkaz toho, co všechno se dá zpackat. Skvělý námět závodů byl nakonec převořen v nudnou a beztvarou hru, která je totálně nehratelná.

PROPADÁK!!!

GRAFIKA: ■■
ZVUK: ■
HRATELNOST:

Z JEDNÉ KRVE: *Colin McRae Rally 2* - ■■■■■ *V – rally 2* - ■■■■

FINAL

Dark City Treno

Vyskytnuvší se potvoráci

Jméno:	Crawler
HP	625
EXP	480
AP	2
Gil	323
Steal	P. Down, Antidote

Jméno:	Dragon Fly
HP	348
EXP	249
AP	1
Gil	307
Steal	Tent, Eye Drops

Jakmile dorazíte do Trena, partička se vám pustí do vážné debaty a Dagger i Marcus zanechají Steinera samotného. Vydejte se s ním tedy cestou vpravo, poté taky vpravo, narazíte na truhlu, od které je severním směrem Item Shop a hospůdka vlevo. Jakmile nakoupíte vše potřebné, vydejte se na sever do další obrazovky. Zde se uprostřed nachází mognet, sejvněte si u něj hru a vydejte se do další obrazovky. Seberte 2225 Gil v levém horním rohu obrazovky, vstupte do aukčního domu na severu. Zde se opět potkáte s Garnet. Po krátké rozmluvě budete opět před aukčním domem, ale s tím rozdílem, že nyní ovládáte Garnet místo Steinera. Vraťte se do hospody a odpočiňte si. Ráno sejděte po schodech dolů, promluvte si s Marcusem a následujte ho. Promluvte si se Zidaneho bossem Baku.

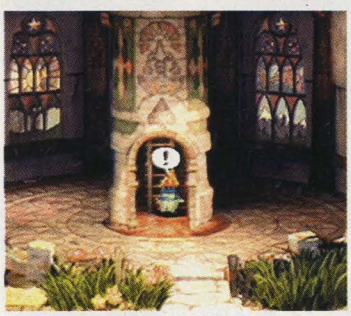
Po této sekvenci se ocitnete zpět v hospodě (kde jinde). Vyjděte ven a vydejte se jižně do další obrazovky. Zde se vydejte doleva a v další obrazovce otevřete truhlu, a vstupte do dveří na severovýchodě. Vyjděte po schodech a promluvte si s Totem. Po následující sekvenci, budete opět ovládat Garnet. Vyšplhejte po žebříku a vlezte do malé díry v horním pravém rohu místnosti. Promluvte si s mognetem a sejvněte hru.

Gargan Roo

Nyní se vydejte cestou vlevo. Tady otevřete truhlu vpravo, pak se vydejte vlevo a stiskněte páku. Otevřte truhlu nalevo a jděte zpět do předešlé obrazovky a vydejte se cestou vpravo. V další obrazovce jděte opět doprava a zatáhněte za páku, vraťte se do minulé obrazovky. Prozkoumejte páky nalevo a objeví se gigantický mravenec (Giant Ant). Po následující sekvenci se připravte na bitvu s Bossem.

Boss:	Giant Ant
HP	2400

Jakmile se vrátíte, v další místnosti se odeberte doleva. Zde se setkáte s Thornem a Zornem. Po krátké výměně názorů budete ovládat Zidaneho a jeho partičku. Nyní se nacházíte na mapě. Vydejte se tedy západně na místo zvané „Cleyra's Trunk".

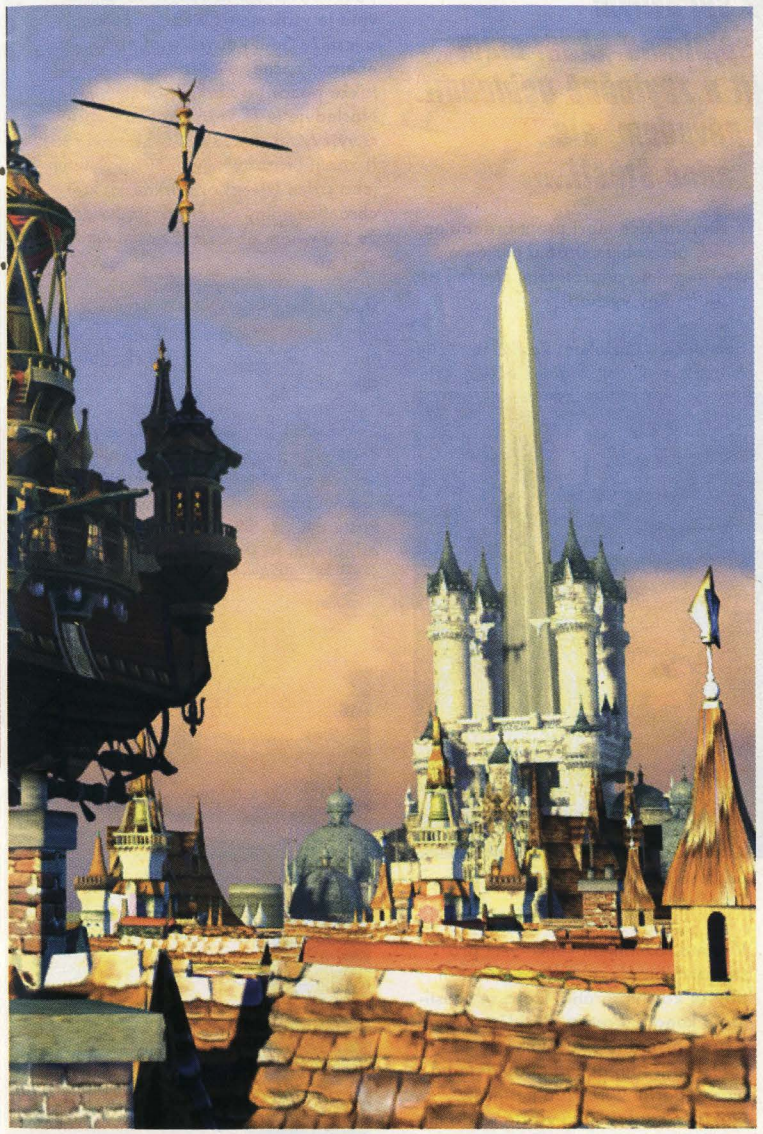


Cleyra's Trunk

Jakmile dorazíte do Cleyry, otočte svůj pohled i nohy směrem na sever a jděte do další obrazovky. Zde stiskněte páku a pravé dveře na severu se otevřou. Na jihu naleznete truhlu, otevřete ji a vydejte se na východ do další obrazovky. Odtud se vydejte na sever, otevřte truhlu nalevo, vydejte se jižně, prozkoumejte zde malou dírku, zvolte odpověď č. 2, vraťte se do předešlé obrazovky. Vyšplhejte po víně, vydejte se na západ a otevřte zde truhlu. Vlevo najdete mogneta. Uložte si hru a pokračujte na sever, na východ, opět na východ. Zde otevřete všechny truhly a vydejte se cestou vpravo na 2x sever do další obrazovky. Stiskněte páku a vraťte se do předchozí obrazovky, vydejte se na jih a odeberte se cestou nalevo. Otevřte truhlu a pokračujte na sever. Opět pootvírejte truhlu a vraťte se zpět a pokračujte nalevo. Teď byste měli dojít do místnosti se třemi víry. Vydejte se doleva, pootvírejte truhly a vyšplhejte se po žebříku nahoru. Odtud jděte doprava a měli byste se dostat do města Cleyra.

Po následující sekvenci zvolte druhou možnost a vydejte se na sever do další obrazovky. Zde vstupte do hospody na severu, jestli chcete, můžete zde přespat a nabrat nové síly. Prohledejte šuplíky poblíž postelí v druhém poschodí (normální zlodějna) a jděte pryč. Venku prozkoumejte strom napravo a pokračujte

FANTASY IX 3. část



na sever. Vstupte do malého zámku, promluvte si se strážcem. Vraťte se zpět do hospůdky a jakmile se ocitnete opět venku, objeví se další strážce, po krátké sekvenci odejde na jih. Následujte ho, pak se vydejte doprava, narazíte na Rat Kida a jakmile se objeví Freya vstoupíte do další boss bitvy.

Po bitvě vás Rat Kid opustí a Vivi ho bude následovat. Nyní se obraz opět přehodí na Freyu a Zidaneho, kteří se nacházejí uvnitř malého zámku. Po krátké demonstraci tance a spoustě sekvencí budete mít pod kontrolou Freyu. Uložte si pozici v hospě a jděte dále na jih do další obrazovky. Zde potkáte Zidaneho a další, kteří se odeberou jižně do dalšího screenu. Zde slezte po žebříku dolů a vydejte se doprava. Pokračujte stále vpravo do obrazovky s pískovým vírem, který jste objevili dříve. Nyní bude ovšem zastaven, a vy se vydáte do boje se dvěma strážci. Sejměte je a otevřte dvě truhly na severu v další obrazovce. Nyní se vydejte na jih a jděte stále, dokud se Zidane a Freya nezastaví na kus řeči. Poté se objeví Rat Kid a vy budete vzati zpět do vesnice.

Boss:	Ant Lion
HP	4000

Odtud jděte na sever, dokud se nedostanete do zámku. Po krátké rozpravě s Freyou se objeví Beatrix a ukradne červený klenot. Vydejte se na jih a uložte si pozici. Promluvte si zde s lidmi a jděte dále na jih. Venku před malým zámkem budete postavení tváří v tvář Beatrix.

Po bitvě Beatrix uteče a vy se budete moci kouknout na krásnou sekvenci s Odinem. Nyní se obraz opět přehodí na skupinu na Zidaneho skupinu. vydejte se nahoru po schodech a pak na jih do další obrazovky. Po sekvenci budete zpět v předchozí obrazovce. Jděte dolů po schodech a na schodech se objeví mognet. Následujte ho do další obrazovky, uložte si pozici, vydejte se zpět, sejděte po schodech dolů, vydejte se na jih, promluvte si s Vivim a zvolte 2 možnost jako odpověď. Poté se na chvilku ocitnete zase v kůži (nebo spíše brnění) Steinera a Marcuse.

Boss:	Beatrix
HP	okolo 3000

Return to Alexandria

Zde vám Marcus poradí, jak manipulovat s paddem, abyste utekli z klece (kdo zná Another World, už ví – pro ostatní doleva, doprava). Vyšplhejte po žebříku nalevo a vydejte se do další obrazovky. Zde se Steiner potká se Zidanem a jeho bandičkou. Zde budete mít zhruba 30 sekund na to, abyste nalezli Garnet. Vydejte se na jih do další obrazovky a budete opět před zámkem, vydejte se vlevo do obrazovky s fontánkou, poté na sever a vstupte opět do zámku. Jděte pořád na sever, v druhém poschodí se otočte na jih a jděte dál. Zde se ose vydejte vlevo, nahoru po schodech a vstupte do dveří na severu. Pokračujte na sever dokud nedojdete do korunní místnosti. Prozkoumejte svícny v levém horním rohu a otevře se tajný vchod. Jděte dolů a sejměte Thorna a Zorna.

pokračování příště...

Boss:	Thorn, Zorn
HP	okolo 3000

SOUL REAVER 2

Jelikož spousta z vás určitě bude mít problémy se správným porozuměním celému ději této složité hry a s tím spjatému „kam mám zatraceně jít", přinášíme vám návod, jak hru projít a zbytečně nebloudit. Upozorňujeme, že je škoda hned zpočátku se řídit návodem, ale v rozhodujících chvílích se určitě bude hodit. Tak hodně štěstí...

Osoby a obsazení:

Raziel – Dostatečné vysvětlení na straně 28-29. Jinak také hlavní hrdina hry.

Kain – vysvětlení o tomto charakteru obdržíte stejně jako u Raziela na straně 28-29. Jinak také největší záporák ve hře.

Moebius – Strážce času. Právě on udržuje v provozu Časové Portály, kterými na konci prvního dílu prošli oba hlavní hrdinové.

Vorandor – Prastarý vampír, který se potuluje po kraji, kde se Raziel poprvé objeví. Raziel cítí, že ho někdo pozoruje a nakonec se s Vorandorem setká před levelem Dark Forge.

Ariel – Strážkyně rovnováhy sil Nosgothu, zákeřně zavražděna, přesto se neustále vrací ke Sloupům Rovnováhy (Pillars of Nosgoth)

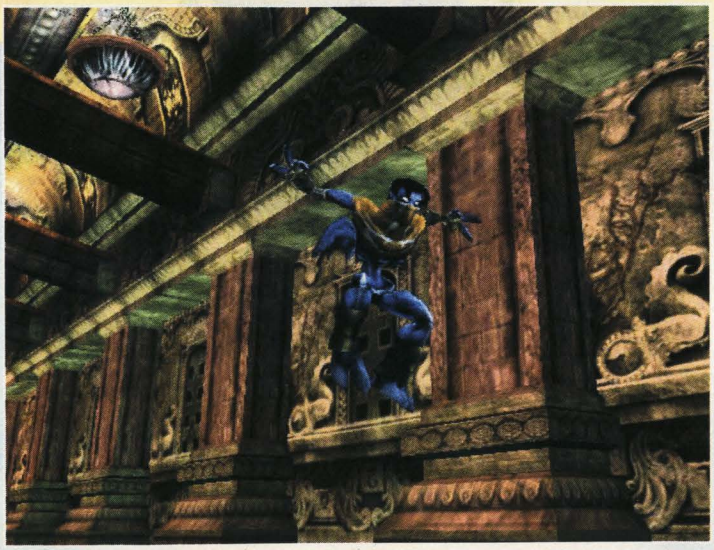
Elder God – Razielův zachránce i zhoubce zároveň. On transformoval jeho roztrhané tělo do nové duše-pojídající – podoby.

Janos Audron – Prastarý vampír a desátý Strážce Sloupů. Je jediný ze strážců, který doposud žije.

Sarafan Stronghold

Sekvence mezi Razielem a Moebiusem: Moebius popíše Razielovi Kainův plán, jak mu čelit u Sloupů Nosgothu. Připomene mu též odkaz řádu rytířů Sarafanových, předtím než je Kain vzkřísil a udělal z nich své pobočníky. Vzpomene na Moebiusovo spojenectví mezi jím a Razielem, ukáže mu sílu své magické hole, která dokáže pozastavit vampirické schopnosti a ukládá Razielovi nutnost pokračovat v boji proti Kainovi, jež byla již před staletími zahrnuta v Sarafanově přísaze.

Pro sekvenci pokračujte doprava, vstupte do velikých dvojitých dveří. Projděte dolů halou a zabte dva hlídače (nezapomeňte vysát jejich duše). To způsobí vysunutí brány na konci chodby a vy budete moci projít skrz. V další chodbě zabte strážce a vejděte do dveří po vaší pravici.



Nebudete sice moci projít branou na konci, ale zabijte stráž a projděte dveřmi přímo naproti těm, kterými jste přišli (jediný východ).

Sekvence s Razielem: Raziel se rozhlíží okolo pevnosti, vidí na zašlém skle události popisující jeho odkaz jako Sarafanova rytíře.

V tomto rozsáhlém venkovním prostranství musíte zabít tři nepřátele, aby se zdvihla brána, ktera se spustila na konci sekvence. Projděte bránou a přeskočte do spektrálního světa. Jděte dopředu, dokud nedojdete na modrý portál uprostřed místnosti. Nakrmte se dušemi a vraťte se do materiálního světa.

Sekvence s Razielem: Raziel pochopí, že s pomocí Moebiusovy velké síly budou vampíři ochromeni, neschopni a vydáni jemu napospas.

V této místnosti (část Katedrály Strogholdu) je sedm nepřátel, které můžete, ale nemusíte zabít. Projděte velkými železnými dveřmi přímo před vámi.

Sekvence mezi Razielem a Moebiusem: Raziel najde kapličku, kde je pochován Král William, najde originál meče Soul Reavera rozlomeného vedví, ale stále obsahujícího svou duši. Razielův spektrální Soul Reaver absorbuje sílu zlomené čepele, která ho skoro zabije. Stává se z něj bezmocný pěšák Soul Reaveru. Obviní Moebiuse z nastražené pasti a chystá se ho zabít, ale nakonec se na něj vykašle. Nyní může používat Soul Reaver dle libosti. Jeho měrka života je však menší, než zpočátku a jestliže Soul Reaver spotřebuje svoji energii, začne se živit Razielovou, takže pozor na zbrklé používání. Následuje ještě krátká scéna popisující výjevy na skle, kde Sarafanovi rytíři zabíjí prastarého vampíra vyjmutím jeho srdce (Heart of darkness), které chrání samotný Sarafan, předvědčen, že zlo v něm obsažené nesmí nikdy vyjít na povrch.

Vyjděte ven dveřmi na levé straně místnosti. V této chodbě bude jeden strážce na zabití. Opusťte chodbu dveřmi na jejím konci.

Sekvence s Razielem: Raziel se nachází v kapličce a vzpomíná sám na sebe a své věrné druhy, předtím, než je Kain transformoval na vampíry. Postupně shledává čím byl, a jak, odporným se stal.

Poražte nepřátele v této místnosti, aby se otevřela brána, vyjděte po spirálovém schodišti, které se nachází na levé straně místnosti a vejděte do východu v horním patře. V této chodbě se nenacházejí žádní nepřátelé, stačí, když projdete dveřmi na konci.

The Southern Lake

Sekvence s Razielem: Raziel pozoruje, jak vypadal Nosgoth předtím, než ho Kain zcela zpustošil.

Seskočte z terasy a plavte doleva, dokud nenarazíte na kus země. Zde se bude nacházet checkpoint, kam se Raziel vrátí, jestliže ho něco v materiálním světě zabije. Jděte na rampu a aktivujte ji. To otevře podvodní pasáž nalevo od vás. Plavte tam a vydejte se vlevo, dokud nenarazíte na nízký kus země. Raziel nyní objeví „prastarý obelisk", který slouží pro uložení pozice. Nyní se vraťte k vodě, otočte se doleva a skočte na vyvýšenou zem. Nyní se skrčte a proveďte skok vysoký na ještě vyšší terasu, běžte dopředu a přeplachtěte trhlinu na druhou stranu a spočinete na dalším kusu země. Jděte po této stezce, zabíjejte nepřátele, eventuálně můžete aktivovat další checkpoint v malé říčce. Poohlédněte se dokola a uvidíte po své pravici schodiště. Jděte na něj a zabíjejte, co se dá. Jakmile dorazíte k bráně, zbavte se

všech otravných stvoření, pak stiskněte páku, která odstraní tyče držící bránu zavřenou a projděte.

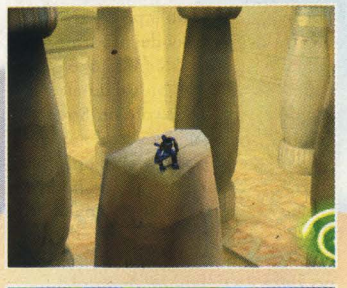
The Pillars

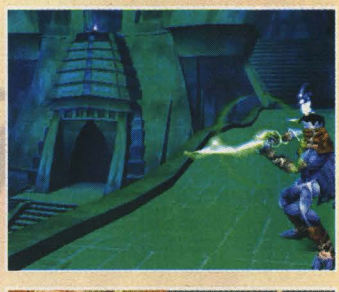
Sekvence s Razielem a Kainem: Raziel objeví, že Kain byl zrozen jako Strážce rovnováhy Sloupů (Pillars of Nosgoth) na místo Ariel, která byla zavražděna. Narušenou stabilitu sloupů rovnováhy se mu podařilo obnovit, avšak k jejímu dokonalému vyvážení by musel zničit i sám sebe jako posledního vampíra. K tomu se nakonec neuchýlil a Nosgoth začal postupně upadat.

Po sekvenci Kain zmiz, za sloupy. Podívejte se na další sekvenci, přeskočte do spektrálního světa a za sloupy se vám otevře cesta. Jděte tedy po ní. Jakmile narazíte na modrý portál, přeskočte zpět do materiálního světa. Bude další sekvence, kde se Raziel domnívá, že je pozorován. Aktivujte checkpoint po své pravici a vydejte se dolů po cestě přímo před vámi. Zde bude opět sekvence, kde Raziel uvidí figuru ne zrovna nepodobnou jemu samotnému, namalovanou na dveřích. Použijte Soul Reaver na otevření dveří.

Subteranean Ruins

Nyní jděte touto nově otevřenou cestou. Dveře se za vámi automaticky zavřou. Bojujte se stínovými přízraky, až nakonec dojdete do místnosti velmi podobné Sloupům na povrchu. Objevíte, že Elder God je stále přítomen a dokonce potěšen Razielovým příchodem. Přímo před vámi bude Save Point. Nyní se potopte a najděte tunel, ze kterého bude vycházet světlo. Plavte tunelem, vylezte na terasu po levé straně a jděte po cestě dolů. Na jejím konci bude malé jezírko. Potopte se do něj a plavte podvodní jeskyní dokud nenajdete stěnu, po které se dá vyšplhat.





Swamp

Jakmile se vynoříte, budete vrženi do další sekvence. Pak se odeberte směrem kupředu a aktivujte další checkpoint. Bude zde pár nepřátel, kteří si zaslouží, abyste si jich trošku všimli, poté se vydejte doprava a přejděte po kamenech. Dorazíte ke dveřím, které Raziel efektně prokopne a bude následovat malá sekvence, kdy si Raziel uvědomí, že ho sleduje Vorandor. Jděte dolů po stezce, otevřte dveře, zlikvidujte pár nepřátel. Poté se porozhlédněte okolo, dokud nenajdete klenbu s dveřmi. Projděte skrz a narazíte na Save Point. Vydejte se nalevo od něj, dolů po široké cestě a mydlete nepřátele, kteří vám brání v cestě. Zde bude krátká sekvence, ve které Raziel hovoří o pruchodu na severní straně, bohužel vysoko. Nalevo odtud je stěna, po které Raziel může vyšplhat. Vylezte po ní a přeskočte na druhou stranu. Vydejte se dolů po této cestě dokud nepřijdete k ruinám, na kterých spatříte Vorandora. Následuje krátká sekvence. Poté použijte Soul Reaver na otevření dveří a vstupte.

Dark Forge

Dveře se za vámi zavřou. Ocitnete se sami v prostorné chodbě. Vydejte se dolů a používejte Soul Reaver na zničení stráží před dveřmi. Seberte štít, který bude levitovat poblíž vás v prostoru a umístěte ho na dveře, které se díky tomu otevřou. Jděte dolů chodbou a přeskočte do spektrálního světa. Projděte skrz bránu blokující vstup, a jděte dále dále chodbou, dokud po pravé starně nenarazíte na modrý portál. Přeskočte zpět do materiálního světa, vydejte se zpět

k bráně, kterou jste právě prošli a vyšplhejte po zdi vlevo od ní. Následuje krátká sekvence, po které se vydejte nahoru po schodech, nahoře rozčtvrťte nepřátele Soul Reaverem a proplachtěte na sloup s plošinkou nahoře. Nyní plachtěte na platformu se schody vpředu sloupu. Zde bude opět následovat krátká sekvence, jak se Raziel rozhlíží po této místnosti. Místnost obsahuje spoustu zrcadel, které musíte otočit, aby se otevřely dveře. Jděte dolů a otáčejte zrcadlo, dokud se nezpřístupní místnost napravo. Jděte dolů chodbou a přeskočte do spektrálního světa, abyste mohli projít skrze branku. Budete se nacházet v místnosti se stromem, který podpírá platformu uprostřed. Najděte modrý portál a přeskočte zpět do materiálního světa. Vyšplhejte na jednu ze stěn a přeplachtěte na tuto plošinu. Přeskočte do spektrálního světa a budete o pěkný kousek výše. Nyní můžete v pohodě přeplachtit do chodby přímo proti vám. Najděte modrý portál a přeskočte opět do materiálního světa, použijte Soul Reaver na stráže a seberte štít. Použijte ho na blízké dveře. Projděte chodbou dolů a použijte Soul Reaver k otevření stropu nad zrcadlem. Uchopte a táhněte sloupem doprostřed místnosti a pak otočte zrcadlo tak, aby směřovalo k němu. Jestliže to provedete správně objeví, se malá sekvence, jak sloup vrhá stín. Nyní vyskočte na padlý sloup a proplachtěte do otevřené pasáže. Odehraje se opět krátká sekvence. Seberte malé zrcadlo, které je na plošině, seskočte dolů a jděte do hlavní místnosti. Jakmile dorazíte ke dveřím se symbolem zrcadla, otevřou se pro vás. Nyní stojíte opět v zrcadlové místnosti. Umístěte zrcadlo do držáku, který vypadá podobně jako ten, z kterého jste jej sebrali.

Nyní jděte a otočte velkým zrcadlem dokud se nezpřístupní místnost nalevo blokovaná branou. Přeskočte do spektrálního světa a projděte skrz. Najděte modrý portál a přeskočte zpět do materiálního. Najděte zeď, po které se dá vyšplhat, vyšplhejte po ní a jděte zpět směrem k zrcadlu, které jste minuli při průchodu branou. Otočte zrcadlo směrem k zrcadlu v hlavní místnosti. Jakmile dorazíte k převisu, bude zde opět sloup, s kterým lze manipulovat. Přemístěte ho doprostřed místnosti a vrhne stín, po kterém můžete jít. Jděte na střední plošinu, použijte Soul Reaver a střelte projektil na osvětlený bod stropu v této místnosti. Jakmile to uděláte, otočte zrcadlem a otevře se další pasáž. Vyskočte mohutným skokem a vydejte se dolů. Pohybujte slunečními hodinami, dokud světlo neoslní malou dírku, kam jste umístili zrcadlo. Následuje krátká sekvence s modrým krystalem. Nyní máte k dispozici Dark Reaver. Strčte Dark Reaver do dveří za Razielem, následuje sekvence, po které jděte vpřed ke dveřím, do kterých opět vsuňte Dark Reaver. Aktivujte checkpoint a užijte si sekvence mezi Razielem a Vorandorem.

Swamp

Nyní je vaším úkolem dostat se zpět k Southern Lake, odkud se vydáte směrem k Light Forge.

Subteranean Ruins

Zde bude opět scéna mezi Razielem a Elder Godem, toto je dobré orientační místo a důkaz toho , že jdete správně. Použijte Dark Reaver pro otevření východu z této oblasti a vstupte.

The Pillars

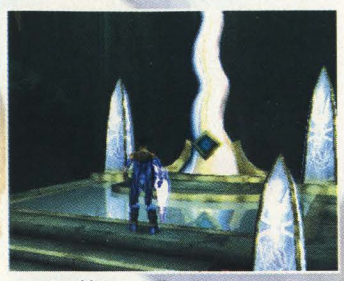
Aktivujte checkpoint a vraťte se zpět do the Southern Lake

The Southern Lake

Skočte do jezera a plavte zpět do pasáže, která se vám minule otevřela za použití gigantických kol. Zde je mezi čtyřmi vodopády malý kus země s dveřmi. Použijte zde Dark Reaver, otevřte dveře a vstupte.

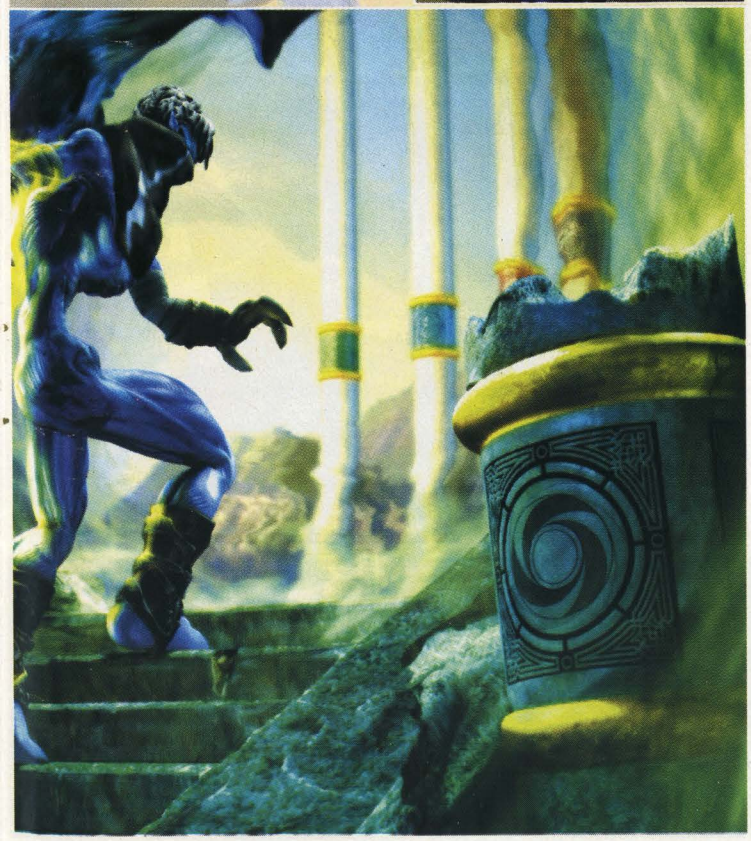
Light Forge

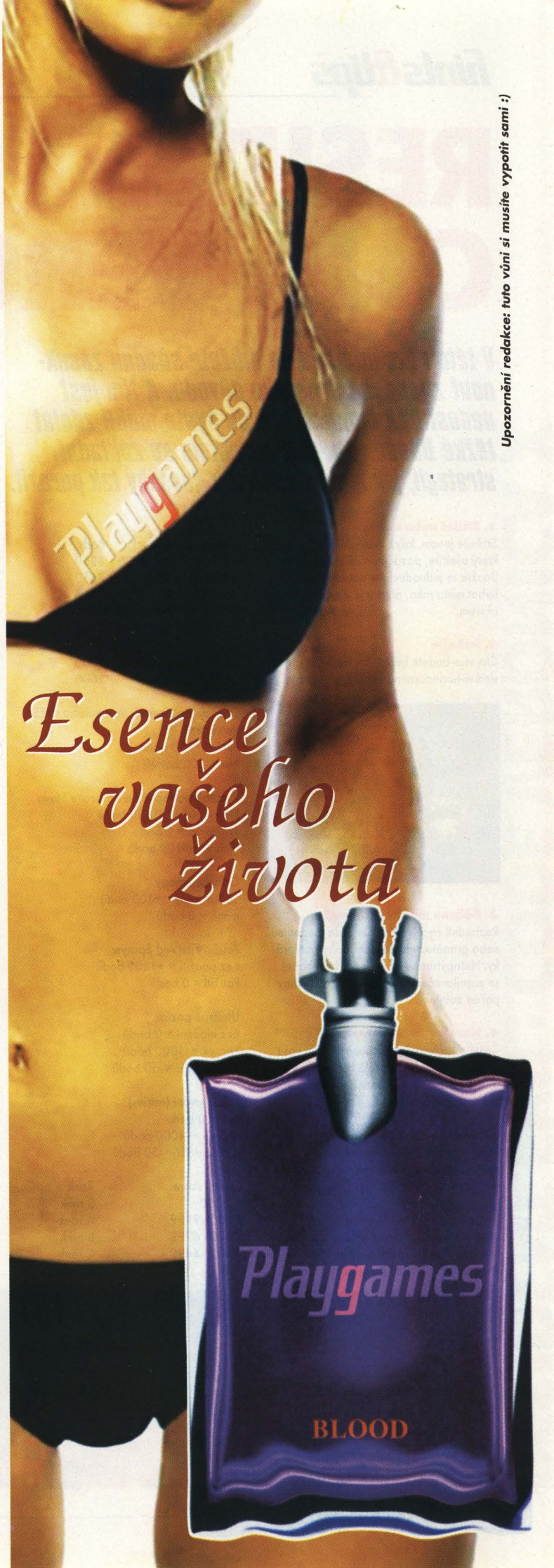
Dveře se za vámi zavřou a vy se ocitnete v dlouhé chodbě. Probojujte se chodbou a doplachtěte na oltář s purpurovým ohněm uprostřed veliké místnosti. Zde se odehraje krátká sekvence. Nyní budete potřebovat obnovit sílu Dark Reaveru. Jděte na úroveň země za oltářem a obnovte ji. Nyní si stoupněte na oltář a strčte Dark Reaver do plamenů. To aktive most (dark bridge). Jděte přes most a přeskočte do spektrálního světa, abyste mohli projít branou blokující cestu. Aktivujte checkpoint a přeskočte do materiálního světa. Postupujte vpřed, použijte Soul Reaver k otevření dveří proti vám. Naskytne se vám pohled na krátkou sekvenci. Tak toto je hlavní místnost Light Forge. Vraťte se zpět a přeskočte do spektrálního světa. Projděte branou a pokračujte vpřed, dokud nedorazíte k modrému portálu, přeskočte zpět do materiálního světa. Vraťte se opět k bráně, tentokrát však v tělesné podobě. Na jedné straně místnosti se bude nacházet zrcadlo, kterým budete moct pohybovat nahoru a dolů. Dejte zrcadlo pryč od brány, což odemkne dveře se symbolem Slunce. Pokračujte dále touto chodbou , dokud se dveře nezavřou, což znamená, že se budete muset zbavit řady nepřátel. Nyní bude-



te mít veliké zrcadlo. Umístěte jej na prázdné místo v hlavní místnosti. Jděte dolů chodbou a pootočte velké zrcadlo tak, až se otevřou dveře se symbolem Slunce. Jděte chodbou, dokud nedorazíte k bráně. Přeskočte do spektrálního světa a projděte skrz. Přehraje se krátká sekvence, která vám poradí, jak se dostat ven z této oblasti. Vyskákejte po sloupech nahoru, až budete tak vysoko, abyste byli schopni doplachtit k východu. Pokračujte dokud nenajdete modrý portál, přeskočte zpět do materiálního světa a vraťte se do místnosti s pilíři. Aktivujte Soul Reaver a obnovte jeho Dark Reaver sílu. Jděte zpět tam, kudy jste plachtili a mezi dvěma schodišti najděte blok, který je možno posunout. Odsuňte blok a pokračujte dolů. Vlevo na konci zlikvidujte stráže a ponořte Dark Reaver do oltáře. To vytvoří další most (dark bridge), přejděte po něm a zlikvidujte stráže na konci. Nyní budete mít druhé zrcadlo ve své moci, skočte o místnost dolů a umístěte zrcadlo do držáku. Vraťte se do hlavní místnosti, a potom k zrcadlu, které se pohybovalo nahoru a dolů. Hýbněte s ním směrem dolů, aby se odlesk světla odrazil směrem k druhému zrcadlu. Nyní se vydejte chodbou dolů, přeplachtěte přes trhlinu, použijte Dark Reaver k otevření dveří.

Dokončení příště





Upozornění redakce: tuto vůni si musíte vypotit sami :)

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X

V této rozsáhlé hře se můžete snadno zasek-nout z jednoho prostého důvodu. A tím jest nedostatek munice, kterou byste mohli zdolat těžké Bosse. My vám poradíme se základní strategií, jak munici ušetřit a Bossáky tak porazit.

1. Střílet nebo nestřílet
Střílejte jenom, když musíte. Každý náboj, který ušetříte, později určitě zužitkujete. Snažte se jednoduchým potvorám více vyhýbat místo toho, abyste je zbytečně krmili olovem.

2. Běhejte
Čím více budete běhat, tím lepší čas a následné hodnocení na konci hry obdržíte.

3. Dobrou munici uschovejte
Rozhodně neplýtvejte munici do magnumu nebo granátometu na standardní potvorky. Netopýrům se dá jednoduše vyhnout se zapalovačem v ruce. Netřeba všechny pořád zabíjet.

4. Nesejvujte příliš často
Časté používání Ink Ribbonů snižuje vaše hodnocení. Zkuste si projít hru bez sejvu a uvidíte, jaký bonus obdržíte (pouze pro zkušené zombiebijce)

5. Mixujte rostlinky
Mixujte rostlinky (herbs), nebudou vám zabírat tolik místa v inventoráři a budou mít daleko větší uzdravovací efekt.

6. Jak lehce zabít Cerbery
Je zbytečné plýtvat na Cerbery mnoho munice. Stačí je trochu načít kulkou z pistole a pak je trochu pocuchat nožem.

Hodnocení

Čas (Hod: min: sec)	Body
00:00:00 - 04:30:00	8250
04:30:01 - 05:00:00	7550
05:00:01 - 05:30:00	7000
05:30:01 - 06:00:00	6450
06:30:01 - 07:30:00	5500
07:30:01 - 15:00:00	5000
15:00:01 - 20:00:00	2500
20:00:01 - a více	2000

Donesli jste Hemostatic medicínu strážci ve vězení?
Ano = +250 bodů
Ne = -100 bodů

Rychlost potřebná na záchranu Steva
Nejrychlejší = +400 bodů
Průměrná = 0 bodů
Pomalá = -100 bodů

Odhalení mapy
100procent = +100 bodů
méně = 0 bodů

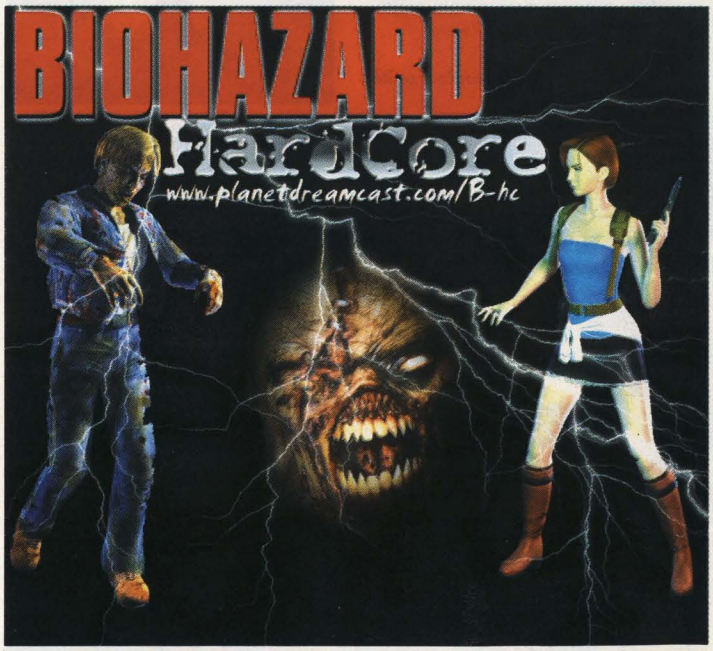
Použití First Aid Spraye
Bez použití = +1800 bodů
Použití = 0 bodů

Uložené pozice
Bez uložení = 0 bodů
Poprvé = -1000 bodů
Každý další = -50 bodů

Pokračování (retries)
Bez = 0 bodů
Poprvé = -1000 bodů
Každé další = -50 bodů

Finální skore	Rank
10 000+	S rank
7000 - 9999	A rank
4500 - 6999	B rank
2500 - 4499	C rank
2499 -	D rank

Puzzle s obrazy
1. Obraz ženy
2. Muž se dvěmi dětmi
3. Muž se šálkem čaje
4. Muž se zrzavými vlasy
5. Starý muž, vedle muže s čajem
6. Muž vedle lady
7. Alfred, muž nad schody



DARK CLOUD

Pár tipů nejen na to, jak získat úplně nový hardcore dungeon, ale také na získání těch nejsilnějších zbraní o kterých se vám ani v těch nejdivočejších snech nezdálo.

Demon Shaft dungeon
Úspěšně dokončete celou hru, uložte si pozici a otevřete Demon Shaft. Dungeon Demon Shaft pak bude dostupný pod mapou „Go to Other Areas". Je to extrémně obtížný dungeon se 100 patry... „Tak bacha na to!" :-).

Rychlý pohyb skrze město
Pro rychlejší pohyb po městě se – pokud jste ve walking módu – přepněte pomocí

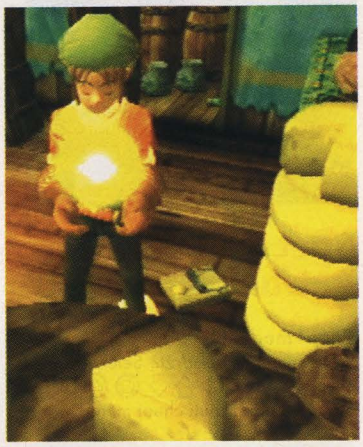
tlačítka -select- do Edit módu. V tomto módu se můžete pomocí kurzoru rychle přemístit na vámi požadované místo na mapě. Opětovným stisknutím klávesy -select- se vrátíte zpět do Walking módu.

Ultimátní zbraně
Použijte příkaz Build-Up společně s funkcí Status Break na stvoření nejlepších zbraní ve hře. Při Status Breaku zbraň ztratí pouhých 40% své síly, avšak její vlastnosti pak můžete přidávat ke zbraním ostatním.

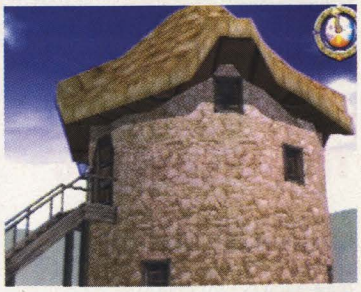
Kameny
Zde vám nabízíme seznam drahých kamenů (zbraňové přídavky, které zabírají pouhé jedno místo, avšak dělají spoustu užitečných věci) a přesný výpis jejích funkcí:

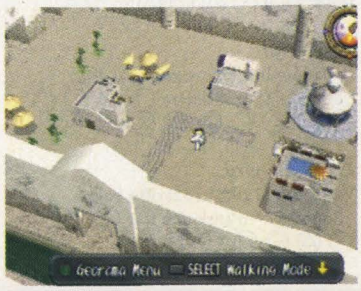
Garnet:
+10 Animal, +10 Rock, +10 Fire, +5 Attack
Pearl:
+10 Undead, +10 Thunder, +10 Endurance
Ruby:
+10 Mimic, +10 Fire, +10 Speed
Sapphire:
+10 Flying, +10 Wind, +10 Magic
Amethyst:
+10 Mage, +10 Dino, +10 Ice
Opal:
+10 Mage, +10 Steel, +10 Endurance
Peridot:
+10 Plant, +10 Animal, +10 Holy, +5 Attack
Aquamarine:
+10 Sea, +10 Flying, +10 Ice
Topaz:
+10 Undead, +10 Flying, +10 Speed, +5 Attack
Turquoise:
+10 Rock, +10 Mimic, +10 Ice
Emerald:
+10 Dino, +10 Plant, +10 Magic
Diamond:
+ 5 vs. All Creatures, Extra +5 vs. Steel

Jednoduché upgrady
Synth Spheres jednoduše stvoříte ze zbraní s levelem pět (použitím Limit Brake). Levely pro slabé a jinak nepoužitelné zbraně získáte malou fintou... použijte svou nejlepší zbraň k usmrcení hnusoba a ve chvíli, kdy umírá si v menu Weapons přepněte na zbraň, do které chcete absorbovat zkušenost. Díky malé pauze mezi smrtí nepřítele a získáním zkušenosti to bez problémů stihnete.



Taktika s meči
Jak získáváte v průběhu hry nové meče, bude vás to lákat je prodat, abyste získali trochu peněz na nové vybavení a zásoby. Radíme vám si tyto meče nechávat a mít vždy dostatečnou zásobu, do které můžete absorbovat zkušenost. Navíc, pokud vám dojde opravovací prášek, tak se další meč vždy hodí.





cheats PSX

Tony Hawk's Pro Skater 3

Turbo mód
Pauzněte hru a podržte L1, poté stiskněte ◁ △ □ △ a buďte TURBO!

Spec Ops: Ranger Elite

Nesmrtelnost
Vložte "ROCKSTAR" jako jméno. Pauzněte hru a zapněte volbu "Invulnerability".

Spec Ops: Stealth Patrol

Cheat mode
V hlavním menu podržte Select a stiskněte ◁◁ ▷▷ △ ▽ □ △ L1 L1 Start pro odemknutí cheat menu.

Thrill Kill

Bojujte jako Cain, Judas, nebo Marukka
Úspěšně dokončete hru někde pod střední obtížností (medium difficulity)

Alternativní kostýmy
Získejte všechny pohyby v „practice módu". Poté rozsviťte bojovníka a stiskněte L1+L2 v obrazovce charakter selection screen.

Kill Meter pořád plný
Stiskněte L1+L2+R1+R2+ Punch 1+Kick 1+SELECT během boje.

Time Commando

3 continue
Pauzněte hru START, rozsviťte volbu „Sound FX" a stiskněte △ □ ○ ✕ △ ○ □ ✕ △ □ △

Plný život
Pauzněte hru START, rozsviťte volbu „Sound FX" a stiskněte ✕ △ △ ○ ✕ △ △ ○ □ □ ✕

Oslabení viru
Pauzněte hru START, rozsviťte volbu „Sound FX" a stiskněte △ △ □ ○ ✕ △ ○ □ □ □ ✕

Skok do další úrovně
Pauzněte hru START, rozsviťte volbu „Sound FX" a stiskněte ✕ □ ✕ △ ○ □ ✕ ○ ✕ △ △

Skok do dalšího světa
Pauzněte hru START, rozsviťte volbu „Sound FX" a stiskněte ○ ✕ △ ○ □ ○ ✕ □ △ ○ □

Maximální velikost energiometru
Pauzněte hru START, rozsviťte volbu „Sound FX" a stiskněte □ ○ ○ △ ✕ ✕ ○ □ □ △ □

Maximální energie
Pauzněte hru START, rozsviťte volbu „Sound FX" a stiskněte ✕ △ △ ○ ✕ △ △ ○ □ ○ ✕

Všechny zbraně
Pauzněte hru START, rozsviťte volbu „Sound FX" a stiskněte △ ✕ ○ □ ✕ □ ○ △ ✕ □ ○

Neomezená munice
Pauzněte hru START, rozsviťte volbu „Sound FX" a stiskněte △ ○ △ ✕ □ ✕ ○ □ △ ✕ □

Tajný level
Vložte COMMANDO jako password.

Nahý plakát
Hrajte hru skrz level Modern Wars section 1. Jděte dolů ulicí a lokalizujte auto vedle odpadkového koše. Pohled se změní a vy se budete pohybovat mezi autem a košem. Zabijte muže, který po vás začne střílet a seberte mu nude poster.

Tomorrow Never Dies

Plné zbraně a 50 medikitů
Pauzněte hru a stiskněte SELECT SELECT ○ ○ L1 L1 R1 R1

Výběr mise
Stiskněte SELECT SELECT ○○ L1 L1 ○○ L1 L1 v hlavním menu

Vyhrát misi
Pauzněte hru a stiskněte SELECT SELECT ○○ SELECT ○ nebo SELECT SELECT ○○ SELECT ○○

Nesmrtelnost
Pauzněte hru a stiskněte SELECT SELECT ○○ △ SELECT

Rychlejší běh
Pauzněte hru a stiskněte SELECT SELECT ○○ □□ ○○

Maximální zdravíčko
Pauzněte hru a stiskněte SELECT SELECT ○○ △ △ SELECT

Zmrazení všech objektů
Pauzněte hru a stiskněte SELECT SELECT ○○ SELECT SELECT △△

Odstranění všech textur a pozadí
Pauzněte hru a stiskněte SELECT SELECT ○○ SELECT SELECT ○○

Všechny FMV sekvence
Stiskněte SELECT SELECT ○○ L1 L1 L1 L1 - L1 L1 L1 v hlavním menu. Vyberte volbu "Mov" v obrazovce Options a koukejte.

Kontrolovaná pozice kamery
Pauzněte hru a stiskněte SELECT SELECT ○○ R2 R2

Disruptor

Nesmrtelnost
Stiskněte SELECT během hry pro zobrazení mapy. Nyní stiskněte L1 ○○ □ ○ △ ✕✕ ○. Teď SELECT a zpět do hry.

Plný život
Stiskněte SELECT během hry pro zobrazení mapy. Nyní stiskněte L1 △ ✕✕ ○ ✕ △ □□. Teď SELECT a zpět do hry.

Plná munice
Stiskněte SELECT během hry pro zobrazení mapy. Nyní stiskněte L1 ✕ □ △△ ✕ ○ △ ✕. Teď SELECT a zpět do hry.

Všechny zbraně a psionics
Stiskněte SELECT během hry pro zobrazení mapy. Nyní stiskněte L1 □ △ □□ ○ □ ○ △. Teď SELECT a zpět do hry.

Micro Maniacs

Maximum power specialů
Vyberte volbu "Secret Options" v obrazovce options, podržte SELECT a stiskněte □ ✕ R1 ○ △ □ ▽ △ ▽ ✕ □.

Motion blurri
Vyberte volbu "Secret Options" v obrazovce options, podržte SELECT a stiskněte △ ○ ▷ △ △ ▷ ○ △ □.

Lepší nepřátelská inteligence
Vyberte volbu "Secret Options" v obrazovce options, podržte SELECT a stiskněte ○ △ △ ○ ◁ △ □ □ ✕ ▽.

Všech 32 standardních tratí
Vyberte volbu "Secret Options" v obrazovce options, podržte SELECT a stiskněte △ ○ ○ △ ▽ △ △ ▽.

Nekonečně power-ups
Vyberte volbu "Secret Options" v obrazovce options, podržte SELECT a stiskněte ○ ✕ ✕ □ ✕ ◁ ✕ □ □ ○ ◁ ○ △ ✕.

Pomalejší CPU soupeři
Vyberte volbu "Secret Options" v obrazovce options, podržte SELECT a stiskněte △ ◁ △ ▷ △ ○ △ □ △ △ ◁.

Tank mód
Vyberte volbu "Secret Options" v obrazovce options, podržte SELECT a stiskněte ▽ △ □ △ ○ △ ▷ △. Press R2 pro střelbu.

Victory Boxing 2

Automatická výhra
Zvolte si oponenta, poté při potvrzování podržte L1 + L2 + R1 + R2 a stiskněte ✕ v obrazovce těsně před bojem.

Změna atributů
Stiskněte START + SELECT během hry pro změnu boxerových atributů.

Skrytí bojovníci
Úspěšně poražte všechny bojovníky (Jackal, Dragon, John Summers, Gonzo and Panther). Uložte si pozici, poté vstupte do exhibition módu. Stiskněte △ pro zobrazení „load character" obrazovky. Stiskněte △ pro puštění obrazovky bez loadu a Jackal, Dragon, John Summers, Gonzo and Panther budou nyní k výběru pro volné hraní.

Ridge Racer Type 4

Všechny auta
Stiskněte START v polovině way pointu v prvním závodě Gran Prix módu. Pak stiskněte □□□○○○○△△.

Extra Trial mód
Úspěšně dokončete hru v Gran Prix módu.

Motion blur effekt
Stiskněte △ v replay módu pro speciální motion-blur effekt.

Rychlý Start
Během odpočítávání akcelerujte a držte otáčky na dvanácté hodině, přehoďte na 4 rychlost, jakmile toho dosáhnete a držte L2+R2, jakmile odpočítávání skončí, poletíte jako ďábel.

Skrytý soundtrack
Přehrajte si disc v audio přehrávači.

Casper

Cheat mód
stiskněte L2 L1 R1 R1 △△ pak podržte ⊗ pro zobrazení různých cheat voleb.

Rychlejší pohyb
Podržte Triangle a stiskněte ⊗ R1 R1 R1 během hry

Colony Wars 3: Red Sun

Cheat mód
jděte do "Home Station" a stiskněte R2 R2 L2 L2 R1 R1 SELECT SELECT.

Všechny lodě
Vložte Greyam Beard jako kód

Všechny zbraně odemčeny
Vložte Armoury nebo Armory jako kód

Všechny zbraně na lodi
vložte Big Daddy jako kód

výběr Hub
vložte Move House jako kód

Nezničitelní
vložte Awrate jako kód

Nekonečně afterburnerů
vložte Jalferezi jako kód

Nekonečná munice
vložte Sly n Devious jako kód

Zbraně se nebudou přehřívat
vložte ROCKWROK jako kód

Fade to Black

Cheat mód
Stiskněte □ △ ○ ⊗ ○ △ jako password. Ignorujte "Invalid Code" a následující cheaty by měly být aktivní.

FMV sekvence
Vstupte do cheat menu. Vložte □ ⊗ ○ △ ○ ⊗ jako password

Výběr levelu
Vstupte do cheat menu. Vložte ○ ○ △ ⊗ □ □ jako password. Ignorujte "Invalid Code" a začněte novou hru stiknete START během hraní. Stiskněte ○ pro výběr volby „Resume". Nyní by měl být k výběru jakýkoliv level.

Neustálý štít
Vstupte do cheat menu. Vložte □ ○ ○ □ △ ⊗ jako password a začněte novou hru.

Nesmrtelnost
Vstupte do cheat menu. Vložte △ ⊗ △ △ □ ○ jako password a začněte novou hru.

Level	Area	Password
1	The Prison	□○△⊗○□
2	Morph Base	△○⊗○□⊗
3	Mars Mining Facility	⊗○⊗○△⊗
4	Venus Space Station	⊗□△○○△
5	The Pyramid	□□△⊗⊗△
6	Landing Pad	△⊗⊗⊗⊗○
7	Underground (flying)	○○△⊗△⊗
8	Morph Mothership	□□⊗△□□
9	Earth Base: Command Room	△⊗⊗△○△
10	Earth Base: Dormitory	⊗△□○△⊗
11	Reactor Room	○□⊗⊗□⊗
12	The Master Brain	□△⊗□○⊗
13	The Escape (flying)	⊗⊗○△○△

Earthworm Jim 2

Extra životy
pauzněte hru, podržte START + SELECT a stiskněte △△□□○○⊗

Future Cop: L.A.P.D.

Nesmrtelnost
Pauzněte hru a rozsviťte volbu "Sound FX Volume" v obrazovce options. Stiskněte ○○ SELECT SELECT ○ SELECT ⊗□ zvolte "Quit" a pak "Yes" pro potvrzení.

Přeskočení levelu
Pauzněte hru a rozsviťte volbu "Sound FX Volume" v obrazovce options. Stiskněte □○□○⊗ SELECT ⊗ SELECT zvolte "Quit" a pak "Yes" pro potvrzení.

Heavy weapons náboje
Pauzněte hru a rozsviťte volbu "Sound FX Volume" v obrazovce options. Stiskněte ○⊗ SELECT □○⊗ SELECT □ zvolte "Quit" a pak "Yes" pro potvrzení.

Special weapons náboje
Pauzněte hru a rozsviťte volbu "Sound FX Volume" v obrazovce options. Stiskněte □ SELECT □ ○ □ zvolte "Quit" a pak "Yes" pro potvrzení.

Modrý hráč zaměněn s černým
Pauzněte hru a rozsviťte volbu "Sound FX Volume" v obrazovce options. Stiskněte □ SELECT ○⊗⊗○ SELECT □ zvolte "Quit" a pak "Yes" pro potvrzení.

Machine gun ammunition
Pauzněte hru a rozsviťte volbu "Sound FX Volume" v obrazovce options. Stiskněte □○ SELECT ⊗ SELECT ⊗○□ zvolte "Quit" a pak "Yes" pro potvrzení.

Machine gun power-up
Pauzněte hru a rozsviťte volbu "Sound FX Volume" v obrazovce options. Stiskněte ○○○⊗⊗⊗○ SELECT zvolte "Quit" a pak "Yes" pro potvrzení.

Shield power-up
Pauzněte hru a rozsviťte volbu "Sound FX Volume" v obrazovce options. Stiskněte □ SELECT ○⊗ zvolte "Quit" a pak "Yes" pro potvrzení.

Heavy weapons power-up
Pauzněte hru a rozsviťte volbu "Sound FX Volume" v obrazovce options. Stiskněte □□□○⊗○⊗, zvolte "Quit" a pak "Yes" pro potvrzení.

Special weapons power-up
Pauzněte hru a rozsviť ○ zvolte "Quit" a pak "Yes" pro potvrzení.

Jump power-up
Pauzněte hru a rozsviťte volbu "Sound FX Volume" v obrazovce options. Stiskněte ○○○○ □ ⊗ SELECT □ ⊗ SELECT ○ zvolte "Quit" a pak "Yes" pro potvrzení.

200 bonusových bodů v Precinct Assault mode
Pauzněte hru a rozsviťte volbu "Sound FX Volume" v obrazovce options. Stiskněte ○□○⊗ SELECT □⊗ zvolte "Quit" a pak "Yes" pro potvrzení.

Crime War passwordy

Level	Zone	Password
2	Zuma Beach	TAFRGYBLRR
3	La Brea Tar Pits	CRGRGYBLRY
4	Venice Beach	FUMRGYBLRL
5	Hell's Gate Prison	SICUGYBLLI
6	Studio City	TAFUGYBLLR
7	LAX Spaceport	CRGUGYBLLY
8	Long Beach	FUMUGYBLLR
9	After Long Beach	SIFYGYBISR

Moto Racer 2

Extra trať
V hlavním menu namačkejte R1 R2 ⇧ ⇦ △

Rychlejší motorky
V hlavním menu namačkejte ⇧ ⇧ ⇧ ⇨ ⇦ △ ⊗

Větší skoky
V hlavním menu namačkejte ⇦⇦ ⇧ ⇧ ⇨⇨ ⇩ ⇩ ○ △ ⊗

Ostatní závodníci limitování do 50 km/hod
V hlavním menu namačkejte ○ □ ⇨ ⇦ L1 R1 ⊗

cheats PSN

Arctic Thunder

No drones mód
V obrazovce po nastartování (před výběrem hráče) stiskněte □□○○ L1 R1 START

Expert mód
V obrazovce po nastartování (před výběrem hráče) stiskněte ○□○○□ START.

Všechny Atomic Snowballs módy
V obrazovce po nastartování (před výběrem hráče) stiskněte □□□L1○ START.

Všechny Grappling Hooks and Randoms módy
V obrazovce po nastartování (před výběrem hráče) stiskněte ○○L2○○ L1 START.

Všechny Rooster Tails módy
V obrazovce po nastartování (před výběrem hráče) stiskněte R1 R2 L2 L1 □ START.

Všechny Snow Bombs and Randoms módy
V obrazovce po nastartování (před výběrem hráče) stiskněte ○○R1 R2 START.

Všechny Boost módy
V obrazovce po nastartování (před výběrem hráče) stiskněte ○R1 R1 ○R2 START.

Clone mód
V obrazovce po nastartování (před výběrem hráče) stiskněte L1 L2 L2 ○ L1 ○ START.

Everyone invisible mód
V obrazovce po nastartování (před výběrem hráče) stiskněte □○□R2 ○○ START.

Super boost wheelie mód
V obrazovce po nastartování (před výběrem hráče) stiskněte ○L1□R2 □L2 START.

Silent Hill2

Options menu a extra options
V options menu se můžete pohybovat pomocí L1 a R1 po extra volbách. to vám umožní měnit barvu krve atd.

Bonusy za dokončení
Úspěšně dokončete hru. Začněte novou a v extra optionech se objeví nové položky.

"Bullet Adjust"
zvýší účinnost nábojů 2x až 3x

Nové puzzle
Úspěšně dokončete hru na obtížnosti puzzlů easy, normal a hard. Zvolte ještě jednou hard a začněte novou hru. Budete mít zcela nové kombinace puzzlů.

Řetězová pila
Úspěšně dokončete hru na normální obtížnost a normální obtížnost puzzle. Začněte novou hru a na hřbitově najdete mezi kameny řetězovku.

Box combination
Když budete skoro hotovi s děním v nemocnici, jeďte dolů výtahem, uslyšíte hovor v radiu. Bude to soutěž, kde se budou ptát na tři otázky. Jeďte do třetího patra (storeroom) vybrat si svou výhru. Kombinace je 3 1 3.

Jak porazit Eddieho
V této bitvě se ozbrojte brokovnicí, střelte ho čtyřikrát. Poté odběhne. Sledujte ho do další místnosti. Jděte kousek od něj a pokračujte s killením dokud nezdechne. Jestliže se k vám přiblíží moc blízko, hodně riskujete, proto si udržujte odstup a nebudete mít zbytečné problémy.

Hyper Spray
Úspěšně dokončete hru dvakrát. Začněte novou hru a Hyper Spray najdete na jižní straně Motor Homu.

Winback

Trial mode
V obrazovce „Press Start" rychle stiskněte ⇧⇩⇩⇨⇨⇨ ⇦⇦⇦⇦ pak podržte △ a stiskněte START pro odemknutí Trial módu. (kód musí být zadán dříve, než začne demo mód)

Sudden death mód
V obrazovce „Press Start" rychle stiskněte L2 R2 L2 R2 ○△○△ potom podržte L1 a stiskněte START (kód musí být zadán dříve, než začne demo mód). Tato volba umožní protivníkům, aby vás zabili na jeden výstřel.

Max power mód
V obrazovce „Press Start" rychle stiskněte L1 R2 L2 R2 L2 △○△○ potom podržte L1 a stiskněte START.

Všechny multi-player postavy
V obrazovce „Press Start" rychle stiskněte ⇧⇩⇩⇨⇨⇨ ⇦⇦⇦⇦ potom podržte ○ a stiskněte START.

Tony Hawk's Pro Skater 3

Cheat menu
Odemkne všechny cheat módy obsahující slow motion, giant mód atd. vložením slova BACKDOOR do cheat menu.

Bonusové charaktery

Neversoft skupina
Vložte jména členů Neversoftu v Create-A-Sakter sekc pro odemknutí jejich statusů.
Joel Jewett, Sandy Jewett, Nicole Winnick, a další.

The Hawk Clan
Synové Tonyho – vložte jejich jména v Create-A-Skater sekci.
Spencer Hawk a Riley Hawk

Darth Maul
Dokončete hru v career módu se vším a na 3 zlaté.

Wolverine
Dokončete hru 2x v career módu se vším a na 3 zlaté.

Officer Dick
Dokončete hru 4x v career módu se vším a na 3 zlaté.

Demoness
Dokončete hru 10x v career módu se vším a na 3 zlaté.

Grand Theft Auto III

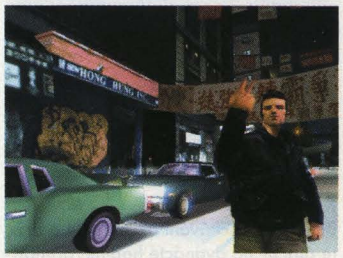
Zvedne Wanted Level
R2 R2 L1 R2 ⇦ ⇨ ⇦ ⇨ ⇦

Sníží Wanted Level
R2 R2 L1 R2 ⇧⇩⇧⇩⇧⇩

Létání
⇨ R2 ○ R1 L2 ⇩ L1 R1

Skákající auta
R1 L1 R2 L1 ⇦ R1 R1 △

Krásné počasí
L1 L2 R1 R2 R2 R1 L2 △



Mlha
L1 L2 R1 R2 R2 R1 L2 ⊗

Zamračeno
L1 L2 R1 R2 R2 R1 L2 □

Hnusnej déšť
L1 L2 R1 R2 R2 R1 L2 ○

Zničí auto
L2 R2 L1 R1 L2 R2 △□○△L2 L1

Rhino (Tank)
○○○○○○ R1 L2 L1 △○△

Rychlejší čas
○○○□□□□□ L1 △○△

Občanská válka
⇩⇧⇦⇧⊗ R1 R2 L2 L1

Všichni vás nenávidí
⇩⇧⇦⇧⊗ R1 R2 L1 L2

Šílení lidé
R2 R1 △⊗ L2 L1 ⇧⇩

Všichni se boxují
⇨ R2 ○ R1 L2 ⇩ L1 R1

Skvělá ovladatenost auta
R1 L1 R2 L1 ⇦ R1 R1 △

Vyšší Wanted level
R2 R2 L1 R2 ⇦⇨⇦⇨⇦⇨

Odporné končetiny
□ L1 ○ ⇩ L1 R1 △ ⇨ L1 ⊗

Všechny zbraně
R2 R2 L1 R2 ⇦⇩⇨⇩⇦⇩⇨⇩

Hodně peněz
R2 R2 L1 L1 ⇦⇩⇨⇩⇦⇩⇨⇩

Plná zbroj (Armor)
R2 R2 L2 L2 ◁ ▽ ▷ ▽ ◁ ▽ ▷ ▽

Plné zdraví
R2 R2 L1 L1 ◁ ▽ ▷ △ ◁ ▽ ▷ △

Dave Mirra Freestyle BMX 2

Všechny parky v parky editoru
V hlavním menu stiskněte
△ ◁ ▽ ▷ ▽ △ ▽ ▷ ◁ ◁ ⓞ

Odemkne všechny Biky
V hlavním menu stiskněte
△ ◁ ▽ ▷ ▽ ▽ ▷ ▽ ▽ ◁ ⓞ

Odemkne Amish Boye
V hlavním menu stiskněte
△ ◁ ▽ ▷ ▷ ◁ ◁ ▽ △ ◁ ⓞ

Odemkne Mike Diase
V hlavním menu stiskněte
△ ◁ ▽ ▷ ▷ ◁ △ ▽ △ ▷ ⓞ

Odemkne kompletní výbavu
V hlavním menu stiskněte následující tlačítka pro odemčení kompletní výbavy pro jednotlivé jezdce:

Dave Mirra's
△ ▽ △ ▽ ▷ ◁ △ △ ⓞ

Ryan Nyquist's
△ ▽ ▽ ◁ ▽ △ △ ▽ ⓞ

Colin Mackay's
△ ▽ ▷ ▽ △ ▷ ▷ △ ⓞ

Luc-E's
△ ▽ ◁ ▽ ◁ ▷ ◁ ◁ ⓞ

Troy McMurray's
△ ▽ ◁ ▽ ▷ ◁ △ ◁ ⓞ

Scott Wirch's
△ ▽ ▷ ▽ △ ▷ ▷ △ ⓞ

Mike Laird's
△ △ ▽ ▽ ◁ ▷ ▷ ◁ ⓞ

Tim Mirra's
△ ▽ ▷ ◁ ◁ △ ▽ △ ⓞ

Todd Lyons'
△ ▽ ▽ ▷ △ ◁ ◁ ▽ ⓞ

Kenan Harkin's
△ ▽ ◁ ▽ ◁ △ ▽ △ ⓞ

Joey Garcia's
△ ▽ △ ◁ ▽ ▷ ▽ ▷ Square

Rick Moliterno's
△ ▽ △ △ △ △ ◁ △ ⓞ

Leigh Ramsdell's
△ ▽ ▽ ◁ ▽ ▽ ▽ ◁ ⓞ

ZackShaw's
△ ▽ ◁ ▷ ▽ ▽ ▷ ▽ ⓞ

Odemkne FMV
V hlavním menu stiskněte následující kombinaci tlačítek pro videa:

Dave Mirra's
◁ ◁ △ ▷ △ ◁ △ △ ⓞ

Ryan Nyquist's
◁ ◁ ▽ ▷ ▽ ▷ △ ▽ ⓞ

Colin Mackay's
◁ ▷ ▽ ▽ ▷ △ ⓞ

Luc-E's
◁ ◁ ▷ ▷ ▽ ▽ ▷ △ ⓞ

Troy McMurray's
◁ ◁ ◁ ▽ △ ▷ △ ◁ ⓞ

Scott Wirch's
◁ ◁ ▷ △ △ △ ◁ ▷ ⓞ

Mike Laird's
◁ ◁ ▷ △ △ ▷ △ ▷ ⓞ

Tim Mirra's
◁ ◁ ▷ △ ▽ ◁ ▽ △ ⓞ

Todd Lyons'
◁ ◁ ▽ △ △ ▷ ◁ ▽ ⓞ

Kenan Harkin's
◁ ◁ ◁ ◁ ▷ ▷ ▽ ▽ ⓞ

Joey Garcia's
◁ ◁ △ △ ▽ ▷ ▽ ⓞ

Rick Moliterno's
◁ ◁ △ ▽ ▷ ◁ ◁ △ ⓞ

Leigh Ramsdell's
◁ ◁ ▽ ▽ ◁ ▷ ▽ ◁ ⓞ

Zach Shaw's
◁ ◁ ◁ ▷ ◁ ▽ ▷ ▽ ⓞ

Time Crisis II

Mirror Mód (zrcadlově)
Dokončete hru v Story módu s jedním kreditem

Nekonečná munice
Dokončete Story Mód pomocí Automatické zbraně

Crisis Mission
Dokončete Story Mód

Music Player
Dokončete Crisis Mission.

Automatic Weapon
Dokončete Story Mode dvakrát

Extra Mode
Dokončete Retro Mód a umístěte se v tabulce na prvním místě

Spy Hunter

Cheat mód
Cheaty se odemknou dokončením všech misí v určitém čase. Pro aktivaci cheatů jděte do volby „Systems Options" a zvolte „extras" a „Cheat Grid". Pro přehrání animací odemknutých v cheat menu zvlote „Movie Player".

Saliva Spy Hunter Video:
Dokončete level 1 v čase 3:40.
Zelené HUD (Display):
Dokončete level 2 v čase 3:35.
Saliva Your Disease Video:
Dokončete level 3 v čase 2:40.
Noční vidění:
Dokončete level 4 v čase 3:15.
Test Anamatic Video:
Dokončete level 5 v čase 3:25.
Extra Camery:
Dokončete level 6 v čase 3:45.
Duhové HUD (Heads Up Display):
Dokončete level 7 v čase 3:10.
Inverzní Kamera:
Dokončete level 8 v čase 3:05.
Concept Art Video:
Dokončete level 9 v čase 3:45.
Rybí oko:
Dokončete level 10 v čase 3:15.
Prohození kamery:
Dokončete level 11 v čase 3:10.
Kamera na zvracení:
Dokončete level 12 v čase 3:30.
Video o výrobě:
Dokončete level 13 v čase 2:15.
Tiny Spy:
Dokončete level 14 v čase 5:10.
Hover Spy:
Dokončete the entire game.
Super Spy:
Dokončete všech 65 bodů v misích pro odeknutí nekonečné munice a nesmrtelnost

Bloody Roar 3

Hrajte jako Kohryu
Hrajte arcade mód, dokud nebudete stát tváří v tvář Kohryu v levelu 5. Teď okamžitě porazit a odemkne se jako hratelný charakter.

Hrajte jako Uranus
Hrajte arcade mód, dokud nebudete stát tváří v tvář Xion, poražte ji bez použití continue. Odemkne se jako hratelný charakter.

Extra mód
Hrajte survival mód a poražte více jak devět nepřátel pro odemknutí extra módu v options menu. Pokračujte ve vyhrávání pro odemknutí více survival her v extra módu.

Expert mód
Úspěšně dokončete arcade mód bez použití continue pro odemknutí hard obtížnosti.

High speed mód
Vyhrajte 100 soubojů v survival módu s jedním charakterem

Low speed mód
Obdržte hodnocení v arcade módu se všemi postavami

Silent Scope

Skrytý mód
V obrazovce „mode selection" stiskněte
▷ ▽ ▷ ⓞ △ ⓞ ⓞ △ ▽ ▷ ▽ ▷
ⓞ △

Pohled z první osoby
V obrazovce „mode selection" stiskněte
△ △ △ △ ▽ ▽ ▽ ▽

Růžový mód
V obrazovce „mode selection" stiskněte
◁ ▷ ▷ ⓞ △

Bez zaměřováku
V obrazovce „mode selection" stiskněte
▷ ▷ ▷ ⓞ

Bez dalekohledu
V obrazovce „mode selection" stiskněte
▷ ▽ ▷ ⓞ ▷ ▽ ▷ ⓞ

Výměna půl života za 5 sekund
V obrazovce „mode selection" stiskněte
△ △ ▽ ▽ ◁ ▷ ◁ ▷ ⊗ ◎

Výměna 5 sekund za půl života
V obrazovce „mode selection" stiskněte
◎ ⊗ ▷ ◁ ▷ ◁ ▽ ▽ △ △

100 challenge módů
Úspěšně dokončete všech devět střelnic

ATLANTIDA: TAJEMNÁ ŘÍŠE

Rok 2001. Jedna obyčejná podzimní neděle. Doma nuda, venku mráz. Mé společenské já zvítězilo a tak jsem si řekl, že se odeberu do přítmí vyhřátého kinosálu. Od poslední kvalitní sci-fi Final Fantasy: Esence života uplynulo již čtvrt roku a v dohlednu žádná bomba mnou milovaného žánru nehrozila. A tak jsem se vydal hledat bájnou Atlantidu. Po menším souboji o místa s (před)školními hltači popcornu a srkači coca-coly jsem se nakonec uvelebil v sedačce s pocitem totální deprese nejstaršího diváka-důchodce. Deprese ale brzy vzala za své, a já se královsky bavil až do konce i přes občasné hlášky diváků ve stylu: „Maminko, rozsypaly se mi bonbóny."

Rok 1914. Mladý lingvista-samouk a topič v muzeu Milo dostane nabídku snů. Bláznivý milionář Whitmore, dávný přítel Milova otce, chce objevit Atlantidu a prastarý jazyk ovládá jedině náš Milo. S partou expertů-podivínů a početnou posádkou se vydá ponorkou, proti které je Nautilus nafukovací člun, do hlubin za vysněnou Atlantidou. Po střetu s Leviathanem, strojem-korýšem střežícím vstupní bránu, se posádka zredukuje na základní tým a ten po strastiplné cestě podvodními jeskyněmi objeví tajemnou Atlantidu.

Zmínka o Final Fantasy nebyla pouze na efekt. Disney upustil od klasické rodinné zábavy a natočil NĚCO pro starší diváky, co nejvíce připomíná japonský manga-styl a tudíž v mnoha ohledech právě Final Fantasy. Ať už tvůrci čerpali kdekoliv, podobnost filmu je více než náhodná s japonským seriálem Nadia: Tajemství modrého oceánu, který samozřejmě nikdo od Disneyho nezná : -). Minimalistická ostrá kresba je rozhodně krokem k lepšímu. Dalším pozitivem je také absence jakýchkoliv hudebních kreací. Naštěstí nikdo nezpívá ani netancuje. Jako komické figurky zde slouží pro jedince v mladší fázi duševního vývoje smrdutý Krtek – geolog a odborník na vrtání, a pro starší ligu neustále kouřící obstarožní spojovatelka Bertha se svými krutě cynickými poznámkami. Pro potěšení oka slouží princezna Kida, která je typickou manga-dívkou s nádechem mystiky starodávné civilizace. Jedinou chybičku bych našel snad jen v kratší stopáži filmu (lehce přes 90 minut), kvůli níž byly některé úžasné scény (bitva ponorky s korýšem, velkolepé finále) zkráceny na minimum. Je jasné, že dvouhodinový film by asi prckové nevydrželi.

Rada na závěr: Nenechte se odradit věkem diváků v kině, mnohdy se můžete bavit lépe než oni sami.

Petr "Leviathan" Čemus

(Pozn. Film je v našich kinech bohužel uváděn v české dabingové verzi. Distributor však uvádí, že jedna kopie se v Čechách potuluje v původním znění s titulky.)

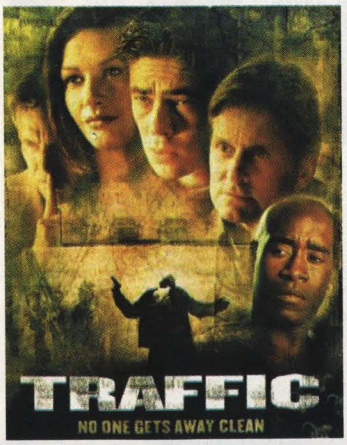
Also available on PS One Disney Interactive samozřejmě nezapomněl na hráče a tak se můžete za bájnou Atlantidou vydat i na domácích strojích v pohodlí a bezpečí domova.

COMMING SOON... / UNDER CONSTRUCTION /// / FILM DO UŠÍ / FILM NA DVD

Traffic – válka gangů

(Traffic, USA 2000)

Čtyři příběhy. Vzájemně se prolínající a spojující. Obchod s drogami z pohledu nekompromisního soudce (Michael Douglas), manželky narkobarona (Catherine Zeta-Jones), policisty z narkotik (oscarový Benicio Del Toro). Režisér Steven Soderbergh si odnesl Oscara za režii a adaptovaný scénář protidrogového dramatu, které je údajně při úctyhodné dvouapůlhodinové délce nejrychlejším dramatem.



Resident Evil

(USA 2002)

Kdo by z majitelů PS One neznal klasiku hororu a adventure? Šest her mluví za vše a tak se není čemu divit, že na nás zombie zaútočí i v kinech. Hlavní hrdinka v podání Milly „Leeloo" Jovovich se bude muset pěkně otáčet, jestli bude chtít přežít. Akční sci-fi horor na filmové plátno přetváří Paul Anderson, který si už jednou zručně poradil s počítačovou hrou Mortal Kombat a hororové zkušenosti posbíral během natáčení vynikajícího satanistického Horizontu události.

Paul Oakenfold: Swordfish (The Album)

(vydává Warner Music)

Nehledě na kvalitu filmu Operace: Hacker, připravte se na soundtrack, který jistě brzy zkultovní (jako např. Trainspotting či Lola rennt). Paul Oakenfold s hollywoodským skladatelem Christopherem Youngem nám naservírovali zajímavý příjemný a melodický trance, který skvěle padne jako kulisa k akčnímu filmu.

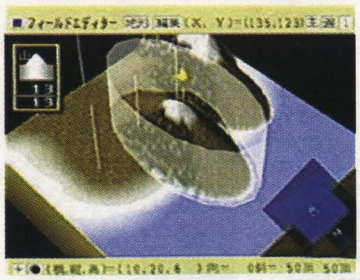
Nezvratný osud

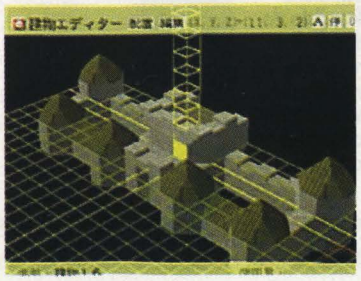
(Final Destination, USA 2000, vydává MagicBox)

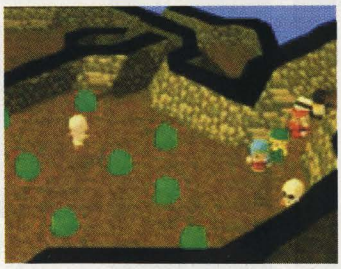
Máte už po krk masových vrahů v masce? Připravte se na vraha, před kterým neutečete! Spojením tvůrců Akt X s teenagerovským hororem vznikl jeden z nejoriginálnější hororů posledního desetiletí. Jako bonusový materiál obsahuje DVD alternativní konec a Dead Clock (Hodiny smrti), které vám spočítají podle několika otázek z oblasti životosprávy a stylu života přesný čas Vaší smrti. Jak mile morbidní!

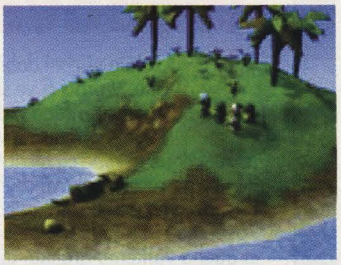
RPG MAKER

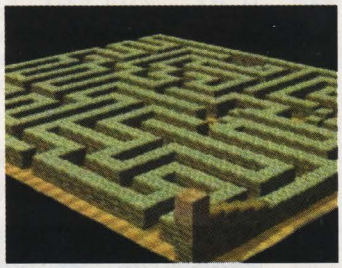
Zdají se vám všechna erpégéčka suchá, nenápaditá a nedodělaná? Moc dobře víte, jak by se to mělo správně udělat, aby to mělo „šťávu" a hráče hra chytla, ale nemáte dost zkušeností s programováním? Nezoufejte ...

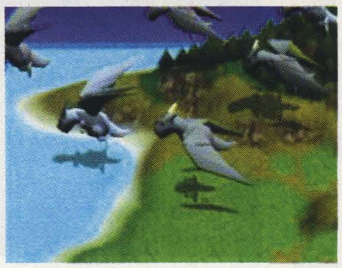


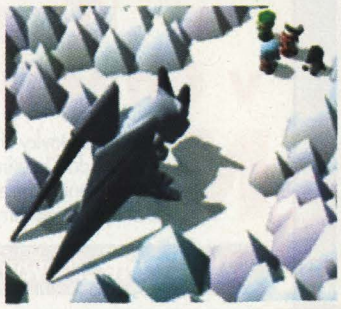












Japonský vývojářský tým Enterbrain oficiálně oznámil další hru ze série RPG Maker pro Playstation 2 – hra je pro Japonsko nazvána RPG School 5 a díky novému a vyššímu výkonu PS2 je celé prostředí, včetně všech postav a předmětů, kompletně převedeno do 3D prostoru. Hráč zde má mít volnou ruku při modelování krajiny jak ve vertikální, tak horizontální úrovni, možnost přesně určovat a ovlivňovat osvětlení a světelné efekty. Ke všemu jsou zde scriptovatelné všechny předměty a rovněž takové vychytávky, jako změny počasí, či noci a dne.

Mapa jedné oblasti může být až 256 políček velká a měla by vám dát dostatek prostoru pro tvorbu vašeho vlastního příběhu, kde si můžete tvořit veškerá monstra – určovat jejich vzhled, sílu, odolnost, obratnost, naprogramovat si vlastní předměty se všemi specifickými vlastnostmi a napsat vlastní scénář toho nejlepšího RPG, jaké jste kdy hráli. Stvoříte si svou vlastní hru. Byla by krása zahrát si jednou na vývojáře RPG a stvořit naprostou bombu, před kterou by všichni padali na hubu a nevěřícně valili bulvy. Do noci by nad vaší pařbou vysedávali a vynášeli vašeho génia do nebes, protože v životě nic tak skvělého a nápaditého nehráli.

Toto vše se moc pěkně poslouchá, že? Ale nikdo teď s určitostí nemůže říci, jak celý projekt ve finále dopadne, a zda je vůbec možné něco tak komplexního udělat. Již v minulosti se vyskytlo několik pokusů o vytvoření „Game makerů" (tvořičů her), které vždy po uveřejnění naprosto pohořely. Podle dostupných informací a obrázků vše vypadá velice slibně, ale na to se opravdu nemůžeme spolehnout. Přece jen vývojové kity takových firem jako třeba Squaresoft se rozhodně nevejdou do paměti takové mašinky jako je PS2, takže, dle mého, můžeme na tvorbu konkurenta Chrono Crossu zapomenout :-).

A krom toho je tu ještě jedna velmi nepříjemná zpráva – RPG Maker prozatím vycházel, a patrně i bude vycházet, pouze v Japonsku (RPG School 5 je ohlášena na 20. prosince). Agetec sice jedná s Enterbrainem o vydání této „hry" v Severní Americe, ale všichni moc dobře víme, jak taková jednání dopadají :-(. Avšak japonští vývojáři již mimojaponský trh tolik nepodceňují a od vydání Final Fantasy VII (která byla původně určena také pouze pro japonský trh) si vše nejdřív dobře rozmyslí, než nám nějakou hru odepřou.

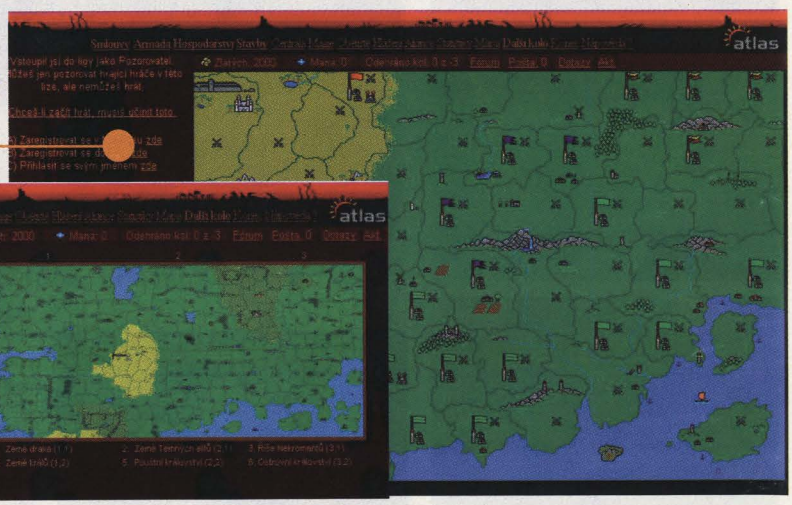
Mára

Planet PS2: studnice informací

Pokud jste jako správní nadšenci neustále lační po nových, informacích, obrázcích, filmečcích, po herních recenzích, previůčkách, návodech, čítech a vůbec po všem, co se konzole PS2 týče, pak vás nesmí minout ani stránky Gamespy a to přímo jejich Planet PS2. Stránky jsou velmi dobře zpracované, jsou přehledné a i při první návštěvě se zde výborně orientujete. Nedosahují dle mého názoru takových kvalit jako například již dříve zmiňovaný Gamespot, ale jsou nesporně těmi nejkvalitnějšími PéEs-Dvojkovými stránkami na netu.

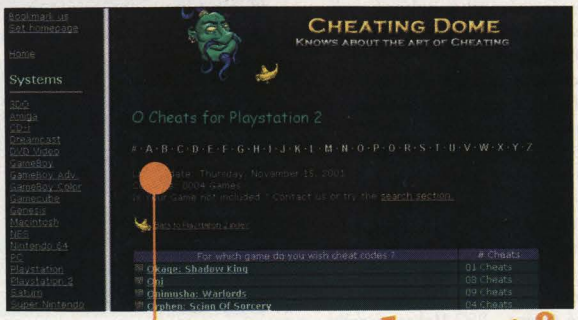
URL http://www.planetps2.com

Webová strategie Darkelf



Však to všichni dobře známe. V práci či ve škole nemáme do čeho píchnout, máme přístup na web, ale tak nějak už nevíme co hledat a žádná hra po ruce. V takové chvíli nám přicházejí na pomoc tzv. „webovky". Povětšinou to jsou hry strategické, postrádající veškerou grafiku, ale v základě fungující jako zjednodušené hry alá C&C. Takový je i Darkelf, avšak má jednu velkou přednost – mapu. Takže můžete své útoky plánovat s větší precizností než kdekoli jinde. A navíc CZ :-)

URL http://www.darkelf.cz

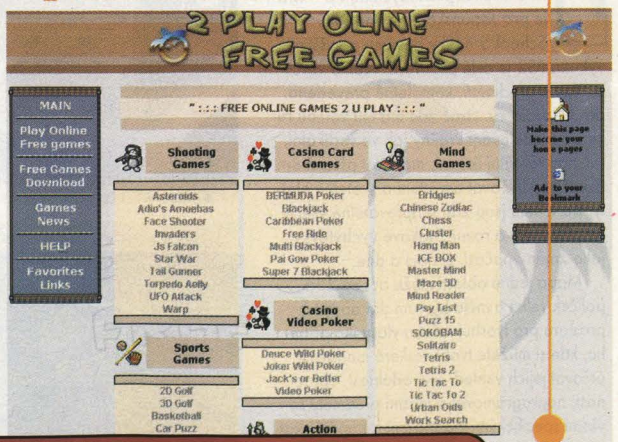


Tuny cheatů v Chaeting Dome

Nestačí vám stovky cheatů v časopisech? Pak neváhejte a vstupte do Cheating Dome, kde se dozajista vyřádíte dosyta. Nenaleznete zde totiž jen cheaty na PS a PS2, ale skoro na všechny platformy na které si vzpomenete.

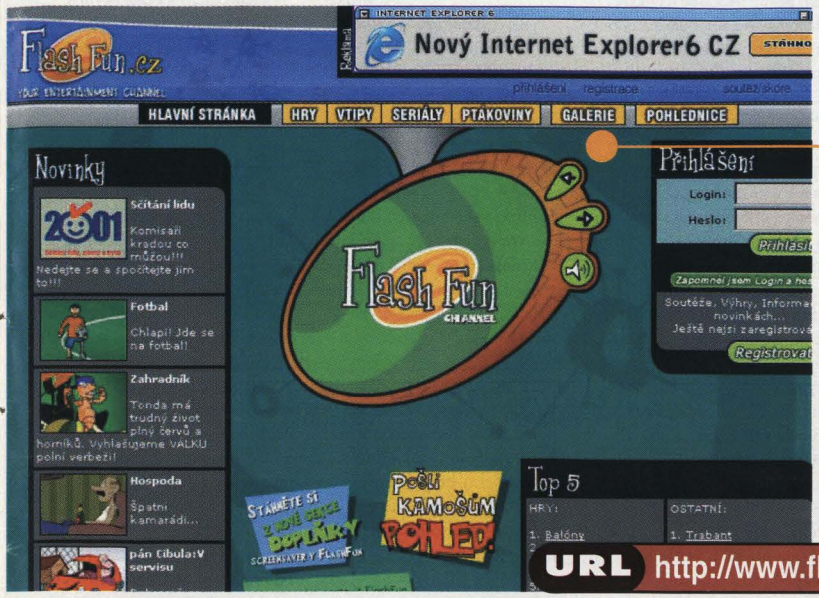
URL http://www.cheatingdome.com

Hrajte online na Play Games Online



Zase jedna vychytávka na zkrácení chvíle. Na této stránce naleznete desítky javových a flashových her, které vám dozajista dokáží ukrátit dlouhou chvíli. Všechny hry jsou navíc přehledně roztříděné do příslušných kategorií.

URL http://www.2playonlinefreegames.com



Zábava na FlashFun

Tuto stránku opravdu nezbývá než doporučit, protože pokud se chcete od srdce zasmát, tak na FlashFunu najdete desítky (stovky?) animovaných vtipů, výborných pohlednic či jednoduchých vtipných her. Vše přehledně roztříděno a od návštěvníků ohodnoceno, takže neskočíte na špek.

Vlevo hlavní stránka FlashFunu

Vpravo pak sekce vtipy – vtipy o blondýnkách.

URL http://www.flashfun.cz

Moře hudby na Video Game Music Archive

Jste nadšenci do herní hudby, nežijete v Japonsku, takže si ji nemůžete na CD speciálně zakoupit a nevíte, kde ji hledat? Pak navštivte právě Video Game Music Archive. Zde totiž naleznete snad vše po čem vaše srdce touží. Hudbu snad z veškerých herních platforem můžete stáhnou v MIDI formátu.

URL http://www.vgmusic.com

Pro fandy posledního Resident Evila

Není snad člověka, který by neznal pověstnou sérii Resident Evil. Byly o ní napsáno tuny textu, ale fanoušci jsou stále nenasytní. Capcom má své fanoušky rád, a tak pro ně připravil oficiální stránku posledního dílu této výborné hry. Naleznete zde informace o příběhu, spoustu obrázku a filmečků ze hry, a také jednu lamou minihru ve formátu flash – Zombie Shooting Gallery. No řekněte... není nic lepšího, než taková střelnice se zombiemi. Navíc si krásně otestujete účinnost vašich zbraní.

Magnum se jako obvykle ukazuje jako dobry zombio bijec. Krátká, ale milá minihra.

URL http://www.capcom.com/recvx/

PŘÍŠTĚ...

- Devil May Cry
- Dropship
- Stunt GP
- Agent Under Fire
- Jak and Daxter
- State of Emergency
- Drakan 2
- Headhunter

č. 4 vychází 7.1.2002

REDAKCE

Šéfredaktor: Tomáš Stoklasa
E-mail: stoky@playgames.cz
Šéfgrafik: T. J. Trixter K.
E-mail: trixter@playgames.cz
Ředitel produkce: Marek Cacák
E-mail: cacak@playgames.cz
Externisté: Mijk Vanderpoel, Petr Čemus, Jan Kaštánek, Jan Kubeš
Inzerce: 0606/ 353 104
inzerce@playgames.cz
Web: www.playgames.cz
E-mail: info@playgames.cz

Adresa redakce: Playgames
S. K. Neumanna 28, Praha 8
182 00

povoleno **MK ČR E 12297**

ISSN 1213-5151

Vydává **Los Typos s.r.o.**
Dvoudílná 22, Praha 9 - Střížkov, 190 00
Rozšiřují:
Společnosti holdingu PNS, a.s., Mediaprint & Kappa Pressegrosso s.r.o.

Tiskne: Zlínské tiskárny a.s.

Special Thanx:
Za zapůjčení her do tohoto čísla firmě Bohemia Interactive s.r.o. a obchodu Playcentrum, Stroupežnického 24, Praha 5

Ahojky!!!

! ... V prvním čísle jste nedokončili gametest Silent Hill 2. Doufám, že to byl jenom nějaký překlep a že se to už nebude více objevovat. Taky mám pár otázek, které by bylo hezké vyplnit nebo spíše splnit. Jsou to: Budete dávat i jiné přílohy než plakát? Nebo i více najednou? Budete psát i o jiných konzolích? Myslím, že by stačila jenom zmínka. Rozšíříte koutek pro čtenáře? Také byste nás mohli informovat kde by se dali nejvýhodněji koupit nějaké ty hry.

Co se týče prvního čísla, tak s ním bylo spjato spousta technických problému, které zapříčinili, jak nepříliš kvalitní grafickou stránku čísla, tak spoustu chyb přímo v textu. Bohužel se stalo, že právě u recenze Silent Hill 2 nám při převodu stránky do formátu postscript – vypadlo poslední slovo v článku. Ano skutečně jen poslední slovo: »věcičku«. Tímto se všem čtenářům omlouváme, protože nám přišlo mnoho dopisů právě k tomuto problému.

Do budoucna pro vás plánujeme spoustu zajímavých „příloh"... máme zde hologramy na telefon s motivy her a našeho magazínu, spoustu herních samolepek, přílohy na určité téma, DVDčka, PlayStationy... aaaaa... to už jsem trochu přehnal :-), ale s těmi hologramy, samolepkami a přílohami počítejte. Rozhodně zatím nebudeme vypouštět plakáty, protože u vás mají nemalý ohlas.

Jiné konzole se v magazínu zaměřeném výhradně na PlayStation vyskytovat určitě nebudou, pokud nebudou nějakým významným způsobem zasahovat do dění v PS světě... např. vydání Munch Odyssey výhradně pro X-BOX... grrrrrrrr :-(. Takže opravdu jen okrajově.

Koutek pro čtenáře prozatím rozšiřovat nechceme vzhledem k omezené kapacitě čísla. Avšak s přibývajícími stranami se adekvátně rozšíří i všechny rubriky.

Na poslední část dopisu je těžko odpovědět. Samozřejmě, pokud se dozvíme o nějaké zajímavé prodejní akci (všechny hry na PSX za jednu korunu :-)), pak vás o ni budeme informovat, ale vzhledem k tomu, že konzoloví nadšenci jsou roztroušeni po celé republice, pak nemá smysl uvádět nějaká konkrétní prodejní místa. Vždy se můžete obrátit na naše inzerenty :-).

Zdar PlayGames!

! Na zacatek pochvala. Jste docela dobrej platek; libite se mi :) Chtelo by to jeste vice novinek. A prave kvuli novinkam pisu. Proc v CR neexistuje poradnej web o konzolich? Nechcete nakej udelat? Sere me, ze za americky weby se bude muset platit. Taxem zacal brouzdat po internetu u nasich severnich sousedu a nasel slusnej web www.konsole.com.pl Sice je to polsky, ale kdyz clovek chce, tak ta jejich rec jde docela pochopit. Ja chci takovej web taky, akorat, ze cesky!

Tak zatim cus
snake
(zasláno e-mailem)

O tom, že by se za americké servery mělo platit jsem ještě neslyšeli, ale pokud by se tato zpráva ukázala pravdivou, tak spousta lidí zapláče, ale nezoufej... existuje přece i spousta neamerických serverů jako **www.gamespot.co.uk**, kde nalezneš skoro totožné informace jako na americkém Gamespotu. Jinak děkujeme za pochvalu :-).

Ptáte se:

! Opravdu často se ve vašich dopisech objevují dotazy ohledně našeho hodnocení. Zdá se vám, že pět bodů je na ohodnocení hry málo. Takže...

Předně chceme upozornit, že již od čísla 2 jsme přešli na hodnocení sedmibodové a snažili jsme se jej vyladit na takovou míru, aby bylo opravdu na první pohled jasné, jaká hra je. Dle našeho názoru není více jak oněch sedm bodů k ohodnocení hry zapotřebí. Postupovali jsme podle následující tabulky:

0 bodů
– označeno jasným nápisem **PROPADÁK**. Na takovou hru se nevyplatí ani okem pohledět a natož jí snad probůh hrát.

1 bod
– hra ohodnocená tak vysokým skóre si zaslouží titul – **DĚS A HRŮZA**. Ruce pryč a ať vás ani nenapadne s ní trápit vaší nebohou konzoli.

2 body
– jednoznačně **PODPRŮMĚR**. Takovou věc si nikdy nekupujte ani na ni v obchodě nesahejte.

3 body
– **PRŮMĚR A ŠEĎ** ... takové tituly se nevyznačují ani minimem originálních nápadů, či kvalitním zpracováním.

4 body
– dostává hra, která již dokáže zaujmout, dobře se hraje a je jedním slovem **DOBRÁ**, ale díky nějaké chybě, či díře v hratelnosti nedosahuje kvalit hry pětibodové.

5 bodů
– tak toto je již titul, který si nemůžete nechat ujít, a který vás zajisté pobaví dlouhou dobu. Pokud nějaká hra dostane takové množství bodů, pak to znamená, že titul je **VÝBORNÝ**.

6 bodů
– Jednoznačně **EXCELENTNÍ** hra, která by neměla chybět ve sbírce všech PS nadšenců. Je rovněž označena razítkem **EXTRA HIT**, jenž dostávají jen ty opravdu nejlepší z nejlepších, ty, které vám vydrží na věky věkoucí. Jasná koupě.

Dle našeho názoru více bodů není třeba. Je to zcela jasné a přehledné. Hra je buď špatná nebo dobrá... pokud něco doporučujete přátelům, tak taky neříkáte: „Hele, je to fakt na 95%... prostě 95%", ale naopak řeknete „Je to super bomba, extra třída. Jestli si to nekoupíš, tak jsi mrtvej muž". Toliko k hodnocení. Mějte se fajn a pište.

Marek Cacák - ředitel produkce

Předplatné magazínu her pro PlayStation Playgames

Objednávám předplatné magazínu PLAYGAMES od čísla:

☐ roční za 715 Kč (číslo zdarma) ☐ půlroční za 360 Kč

Titul: **Jméno:** **Příjmení:**

Organizace:

Ulice:

PSČ: **Město:**

Tel.: **E-mail:**

Platbu provedu:

☐ složenkou

☐ fakturou. Uveďte své IČO: DIČ:

☐ prostřednictvím SIPO. Uveďte spojovací číslo:

Návod k použití: Kupón velmi pečlivě vystřihněte, zřetelně a čitelně vyplňte hůlkovým písmem. Poté jej nalepte na korespondenční lístek (při manipulaci s lepidlem dávejte pozor, aby se vám nedostalo do očí) a zašlete na adresu redakce: **Playgames, S. K. Neumanna 28, Praha 8, 182 00**

TEL: 02 / 57 313 415
MOBIL: 0603 411 623
MOBIL: 0606 891 623
www.playcentrum.cz

EXPRESNÍ ZÁSILKOVÁ SLUŽBA

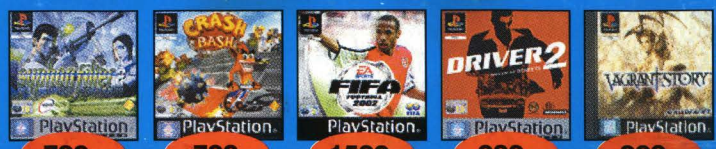
1. EXPRESNÍ POŠTOU

- zasíláme po celé ČR, doručení zásilky je do 1. prac.dne
- za zboží platíte při převzetí zásilky (dobírkou)

2. KURÝREM

- zasíláme na území vnitřní Prahy
- doba doručení zásilky je do 120 minut
- jako první přicházíme s touto novou službou, která vám ušetří čas a peníze. Už žádné trmácení ucpanou Prahou. Objednané zboží vám bude doručeno expresním kurýrem přímo do vašich rukou.

1399,- 999,- 1499,- 1499,- 1299,-



799,- 799,- 1599,- 999,- 999,-

1999,- 1899,- 1999,- 1999,- 1999,-

PlayStation 2

PLAYSTATION One

ACE COMBAT 3 CZ	799,-	NBA LIVE 2001 CZ	1599,-
ALIEN RESSURECTION CZ	999,-	NBA CHAMPIONCHIP 2000	499,-
ALONE IN THE DARK 4 CZ	1399,-	NEED FOR SPEED 4 CZ	699,-
ATLANTIS	999,-	NHL 2000 CZ	799,-
BREATH OF FIRE 4	1299,-	NHL 2001 CZ	899,-
C-12 FINAL RESISTANCE CZ	1399,-	NBA CHAMPIONCHIP 2000	499,-
C&C 2:RED ALERT (2CD)	599,-	ODDWORLD 1-ODYSSEY	599,-
CAESAR PALACE 2000 - Casino	699,-	PANZER FRONT CZ	1599,-
CASTLEVANIA CHRONICLES	1199,-	PARASITE EVE 2 CZ	1199,-
COLIN McRAE RALLYE CZ	599,-	POINT BLANK 2	499,-
COLIN McRAE RALLYE 2 CZ	999,-	PONG	599,-
CRASH BANDICOOT 1	899,-	POPULOUS:BEGINNING	599,-
CRASH BANDICOOT 2 CZ	899,-	RAINBOW SIX CZ	599,-
CRASH BANDICOOT 3 CZ	799,-	RAYMAN	699,-
CRASH TEAM RACING CZ	799,-	RAYMAN 2 CZ	1199,-
CRASH BASH CZ	799,-	RAILROAD TYCOON 2 CZ	599,-
CROC 2 CZ	699,-	READY 2 RUMBLE 2 BOX	999,-
DIE HARD TRILOGY 2 CZ	999,-	RESIDENT EVIL 1	599,-
DINO CRISIS 2 CZ	999,-	RESIDENT EVIL 2 CZ	999,-
DOOM	599,-	RESIDENT EVIL 3 CZ	999,-
DRIVER CZ	699,-	ROLAND GAROS 2001 TENIS	1399,-
DRIVER 2 CZ	999,-	SILENT HILL CZ	999,-
DUKE NUKEM TIME TO KILL CZ	699,-	SHEEP DOG N WOLF CZ	1299,-
DUKE NUKEM LAND OF BABES	999,-	SOUL REAVER CZ	599,-
DUNE CZ	599,-	SOVIET STRIKE	599,-
EAGLE ONE HARRIER	699,-	SPEC OPS CZ	699,-
FEAR EFFECT 2-RETRO H. CZ	1399,-	SPIDERMAN CZ	999,-
FIFA 99	599,-	SPIDERMAN 2 CZ	1399,-
FIFA 2002 CZ	1599,-	SPYRO DRAGON 2 CZ	799,-
FIGHTING FORCE 2 CZ	699,-	SPYRO DRAGON 3 CZ	799,-
FINAL FANTASY 8 CZ	799,-	SUPERBIKE 2000 (EA)	599,-
FINAL FANTASY 9 CZ	1599,-	SYPHON FILTER 2 CZ	799,-
FORMULA 1 2001 Sony CZ	1399,-	SYPHON FILTER 3	1399,-
GRAN TURISMO 2 CZ	799,-	TARZAN CZ	899,-
GRAND THEFT AUTO	699,-	TEKKEN 3 CZ	899,-
GRAND THEFT AUTO 2 CZ	999,-	TIGER WOODS GOLF 2001	1599,-
HERCULES CZ	799,-	TOCA 2 CZ	699,-
HOGS OF WAR	999,-	TOCA 3 (WTC) CZ	999,-
CHASE THE EXPRESS CZ	799,-	TOMB RAIDER 1	599,-
CHESSMASTER 2	999,-	TOMB RAIDER 2 CZ	699,-
IN COLD BLOOD CZ	799,-	TOMB RAIDER 3 CZ	899,-
ISS PRO EVOLUTION 2 CZ	1499,-	TOMB RAIDER 4 CZ	899,-
JIMMY WHITES - kulecník	599,-	TOMB RAIDER 5 CZ	1199,-
KLONOA	799,-	TOMORROW NEVER DIES CZ	999,-
LE MANS 24 HOURS	699,-	TONY HAWK SKATE. 2 CZ	999,-
LMA MANAGER 2002	1499,-	TONY HAWK SKATE. 3	1499,-
MATT HOFMAN PRO BMX	1499,-	TOY STORY 2 CZ	999,-
MEDAL OF HONOR CZ	999,-	TRUE PINBALL	599,-
MEDAL OF HONOR 2 cz	999,-	VAGRANT STORY CZ	999,-
MEDIEVIL 2 CZ	799,-	V-RALLY 2 CZ	699,-
METAL GEAR SOLID CZ	999,-	VIRTUAL KASPAROV CHESS	1499,-
MOTO RACER WORLD TOUR CZ	799,-	WARZONE 2100	599,-
MOTO RACER 2	599,-	WORLD S.POLICE CHACES CZ	1199,-
MUSIC 2000 CZ	699,-		

Tituly s označením CZ jsou dodávány s českým manuálem

PLAYSTATION 2

	Nové	Bazar		Nové	Bazar
7 BLADES	1899,-		OPERATION WINBACK cz	1999,-	
AGE OF EMPIRES 2	1899,-		PARIS-DAKAR RALLY cz	1799,-	
AIRBLADE cz	1699,-		POOLMASTER	1799,-	
ALONE IN THE DARK 4 cz	1599,		PROJECT EDEN cz	1899,-	
AQUA AQUA	1999,		QUAKE 3 cz	1799,-	1399,-
ATV OFFROAD cz	1899,		RAYMAN REVOLUTION cz	1799,-	1399,-
ARMORED CORE 2 cz	1799,-	1399,-	READY 2 RUMBLE 2	1899,-	
BUST A MOVE 2 cz	1799,-		RED FACTION cz	1999,-	1699,-
BOUNCER cz	1899,-	1399,-	RESIDENT EVIL X cz	1999,-	1599,-
CRAZY TAXI cz	1899,-	1399,-	RIDGE RACER TYPE 5 cz	1799,-	999,-
DARK CLOUD	1899,-		RING OF RED	1799,-	1499,-
DAVE MIRRA BMX 2	1699,-		RUMBLE RACING	1999,-	1599,-
DEAD OR ALIVE 2	1850,-	1399,-	RUNE:VIKING WARLORD	1999,-	
DEVIL MAY CRY	1999,-		SILENT HILL 2 cz	1999,-	
DISNEY DINOSAUR cz	1799,-	1199,-	SILENT SCOPE cz	1299,-	999,-
DONALD DUCK Q.AT. cz	1799,-	1199,-	SILENT SCOPE 2	1999,-	
DRIVING EMOTION TYPE S	n/a	1199,-	SKY ODYSSEY cz	1899,-	1299,-
DYNASTY WARRIORS	1999,-	1599,-	SMUGGLERS RUN cz	1599,-	1199,-
ETERNAL RING	1999,-	1399,-	SMUGGLERS RUN 2	1899,-	
EXTERMINATION cz	1899,-	1399,-	SOUL REAVER 2	1899,-	
ESCAPE FROM MONKEY I.	1999,-	1499,-	SPY HUNTER	1999,-	
F1 RACING CHAMP.	1199,-	999,-	SSX SNOWBOARDERS cz	1999,-	1299,-
F1 2001 EA	1999,-		SSX TRICKY	1999,-	
FORMULA 1 2001 SONY cz	1699,-	1399,-	STREETFIGHTER EX3 cz	1999,-	1599,-
FIFA 2001 cz	1799,-	1199,-	SUMMONER	2099,-	1499,-
FIFA 2002 cz	1999,-		TEKKEN TAG TOURN.T cz	1799,-	1299,-
GAUNTLET LEGENDS	2099,-		THEME PARK WORLD cz	1999,-	1399,-
GIFT	1899,-		THIS IS FOOTBALL 2 cz	1699,-	
GRAN TURISMO 3 cz	1899,-	1499,-	THUNDERHAWK: O.P. cz	1799,-	
GRAND THEFT AUTO 3 cz	1899,-		TIGER WOODS GOLF 2001	2099,-	
GUN GRIFFON BLAZE cz	1999,-	1299,-	TIME CRISIS 2+GUNCON2 cz	2999,-	
HEROES OF M&M cz	1899,-	1499,-	TIMESPLITTERS cz	1799,-	1199,-
INT.TRACK&FIELD cz	1999,-	1499,-	UEFA CHALLENGE	1899,-	
ISS PRO 2001 cz	1899,-	1299,-	UNREAL TOURNAMENT cz	1599,-	1299,-
ISS PRO EVOLUT. 2	1899,-		VICTORIOUS BOXERS	1599,-	
KENGO cz	1999,-	1399,-	WILD WILD RACING	1799,-	1199,-
KESSEN	1999,-	1499,-	X-SQUAD	1999,-	1199,-
KLONOA 2 cz	1699,-		XTREME G3 cz	1899,-	
KNOCKOUT KINGS 2001 cz	1999,-	1599,-	ZOE:ZONE OF ENDERS cz	1799,-	1399,-
LE MANS 24 HOURS	1899,-	1599,-			
LOTUS CHALLENGE cz	1899,-				
DEN US FOTBAL 2002	2099,-				
MDK ARMAGEDDON cz	1799,-	1399,-			
MIDNIGHT CLUB	n/a	1299,-			
MOTO GP cz	1799,-	1299,-			
MTV MUSIC GEN. 2	2099,-	1599,-			
MUMMY RETURNS	1799,-				
NBA LIVE 2001 cz	1899,-	1499,-			
NBA STREET	2099,-				
NHL 2001 cz	1499,-	1199,-			
NHL 2002 cz	1999,-				
ONI cz	1399,-	1099,-			
ONIMUSHA cz	1899,-	1599,-			

PS2 za pouhých 12 500,-

Tituly s označením CZ jsou dodávány s českým manuálem

1MB MEMORY CARD Karta na 15 pozic cena 270,- Kč

8MB MEMORY CARD Karta na 120 pozic cena 599,- Kč

RGB SCART KABEL Kabel pro nejlepší obraz, podporuje i normu NTSC. cena 270,- Kč

RF UNIT Propojení na anténí TV vstup. cena 399,- Kč

TWIN SHOCK PAD Analog. vibrační ovladač vhodný pro všechny typy her. cena 699,- Kč

TOP GEAR VOLANT Pro všechny závodní hry, dodáván i s pedály. Nejlepší model na trhu. cena 2499,- Kč

2MB MEMORY CARD Karta na 30 pozic cena 399,- Kč

4MB MEMORY CARD Karta na 60 pozic cena 599,- Kč

MYŠ Vhodná pro strategie. cena 499,- Kč

NTSC-PAL CONVERTOR Převaděč z normy NTSC na PAL. cena 550,- Kč

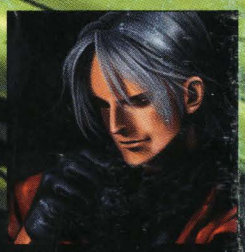
SUPER PAD MAX Ovladač pro Playstation. cena 270,- Kč

SONY DUAL SHOCK Analogový vibrační ovladač. cena 1199,- Kč

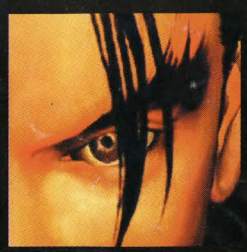
ZASÍLÁME EXPRES - OD VAŠÍ OBJEDNÁVKY DORUČÍME ZÁSILKU DO 1 PRAC. DNE.
NA VEŠKERÉ ZBOŽÍ POSKYTUJEME ZÁRUKU 6 MĚSÍCŮ.
KOMPLETNÍ CENÍK VÁM NA POŽÁDÁNÍ ZAŠLEME ZDARMA.
ZÁSILKOVÁ SLUŽBA JE K DISPOZICI PO - NE 10.00 - 19.00 HOD.

play centrum PRODEJNA / ZÁSILKOVÁ SLUŽBA
PLAY CENTRUM - Stroupežnického 24, 150 00 PRAHA 5
e-mail:playcentrum@playcentrum.cz
Otevírací doba prodejny po - pá:10.00 - 18.00
Zásilková služba na tel. po - pá:10.00 - 19.00

Život je plnej nástrah, záludností a zákeřnejch potvoráků, co se tvářej jako svatý. A když už nejdou zničit v reálu, tak je sejmi aspoň virtuálně. Přišel čas vylézt z bahna, sednout k bedně, vzít do ruky joypad a všechny ty záporáky zlikvidovat!



- číslo 004 - vychází 7. 1. 2002 -

Průvodce herním světem

Playgames
www.playgames.cz